El Corte Inglés

Nº 142 Julio-Agosto 2018

MEGACONSOLAS

Los mejores juegos en todas las consolas

MotoGP 18

Velocidad y emoción al límite

Adrenalina sobre dos ruedas con máximo realismo

FERIA E3 2018

Sobre todo juegos

LEGO Los Increíbles

Una familia única y de lo más divertida

Detroit Become Human

Tan inquietante como magistral

Cuerpo de androide, alma de humano

20º Aniversario NBA 2K | Octopath Traveler | WarioWare Gold | The Crew 2 |

LEGO

Disney · PIXAR

LOS INCREÍBLES

DOS PELÍCULAS INCREÍBLES, UN JUEGO INCREÍBLE

VIDEOJUEGO YA DISPONIBLE

7 www.pegi.info

PS4 XBOX ONE

Disney · PIXAR LEGO GAMES TT games WB GAMES

LEGO THE INCREDIBLES software © 2018 TT Games Ltd. Produced by TT Games under license from the LEGO Group. LEGO, the LEGO logo, the Brick and the Knob configurations and the Minifigure are trademarks of the LEGO Group. © 2018 The LEGO Group. © 2018 Disney/Pixar. All other trademarks and copyrights are the property of their respective owners. All rights reserved. © 2017 Nintendo. Nintendo Switch and Joy-Con are trademarks of Nintendo. "PS", "PlayStation" and "PS4" are registered trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc. All other trademarks and copyrights are the property of their respective owners. All rights reserved.
WB GAMES LOGO, WB SHIELD: ™ & © Warner Bros. Entertainment Inc.
(s18)

08

MotoGP 18

La competición sobre dos ruedas al máximo realismo

De feria

Otra vez Los Ángeles fue el escenario del mayor evento de los videojuegos a nivel planetario. La Feria E3 2018 subió el telón el 12 de junio para que durante tres días los profesionales y aficionados al ocio electrónico pudieran disfrutar de las novedades del futuro, incluido el más inmediato. El resultado no pudo ser más alentador, a pesar de que nada noticiable hubo en materia hardware. Más bien todo el peso recayó en la presentación de juegos, y qué juegos. No defraudaron las conferencias de las tres grandes compañías del negocio. Sony fue la más original, con tres escenarios inspirados en algunos de sus más importantes anuncios. «The Last of Us 2», «Death Stranding», la obra que mima Hideo Kojima, o el nuevo «Spider-Man» que pronto llegará al lineal, fueron algunos títulos. Nintendo hizo lo propio con su particular evento, poniendo fecha para diciembre al esperado «Super Smash Bros. Ultimate» y anunciando la presencia en Nintendo Switch de «Fornite Battle Royale». Y Microsoft no se quedó atrás con lo último de grandes franquicias: «Halo Infinite», «Forza Horizon 4» y «Gears of War» por partida triple. ¿Y las third parties? Muchísimo presentaron, pero eso mejor leerlo en nuestro reportaje sobre el E3.

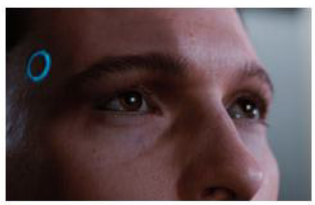
José María Fillol

06 20 Aniversario NBA 2K

El gran referente de los videojuegos de baloncesto cumple 20 añitos. Y Lebron James se apunta a soplar velas.

10 E3

La gran feria de los videojuegos reunió a las compañías del sector para mostrar los lanzamientos del futuro.



16 Detroit Become Human

David Cage firma una obra inquietante en la que robots y humanos conviven en un difícil equilibrio.

24 LEGO Los increíbles

LEGO sigue la estela de Los Increíbles para replicar la acción y las risas de sus películas en consolas.

04 News
14 Shadows of the Tomb Raider
15 Pro Evolution Soccer 2019
18 State of Decay 2
19 Octopath Traveler
20 WarioWare Gold
21 Captain Toad: Treasure Tracker
22 The Crew 2
26 Sonic Mania Plus
27 MXGP PRO
28 Le Tour de France 2018
29 Jurassic World Evolution
30 Especial Nintendo Labo
32 Toma de Contacto: Spider-Man
33 Promociones
34 Megazona

Staff

Realiza:
Rumbo Press S.L
C/ José Abascal, nº57,
Esc. derecha 5ºB.
28003 Madrid
Telf: 910 228 032
megaconsolas@rumbopress.com

Director:
José María Fillol
jmfillol@rumbopress.com

Dirección de Arte y Diseño:
Raúl Blázquez

Maquetación:
Blázquez Bros

Colaboradores:
Jotacé, Carlos González, Borja Santos Robledo Galibo, Nexus

Publicidad Madrid:
Sandra Salinas
s.salinasgervassi@rumbopress.com

Fotomecánica:
Blazquez Bros

Imprime:
Rivadeneyra

Depósito Legal:
M-43083-2002

Las fechas de lanzamiento indicadas en las fichas técnicas de los videojuegos son las facilitadas por las distribuidoras. Megaconsolas no se responsabiliza de posibles cambios.

MEGACONSOLAS NETWORK
www.megaconsolasdigital.com
MEGACONSOLAS en iPad
Disponible en App Store

Tambores de combate
SoulCalibur VI

La popular franquicia de lucha traerá un renovado modo Historia donde se pondrá el acento en las motivaciones personales.

La búsqueda de las dos espadas estará marcada por las motivaciones personales de los guerreros que componen el elenco de «SoulCalibur VI». Un modo Historia que promete chicha y en donde los jugadores vivirán los acontecimientos anteriores al primer título de la saga de lucha, lo cual les permitirá desvelar verdades ocultas. Un camino jalonado por espectaculares combates protagonizados por personajes ya conocidos de la serie, como Mitsurugi y Sophitia, y algunos nuevos que aplaudiremos a rabiar, como el invitado especial Geralt of Rivia de la franquicia «The Witcher». Todos con características únicas, para que el fan al género tenga mucho donde elegir. En este sentido, Taki se presentará por primera vez como una famosa ninja también conocida como la Sombra de Fu-Ma. Ella es una herrera experta que ha fabricado sus propias espadas, Rekki-Maru y Mekki-Maru, ésta última fusionada con un fragmento de la Espada Maldita que nos dejará sorprendidos. El juego se lanzará en PS4, Xbox One y PC el 20 de octubre.

A colmillo batiente
Hotel Tansilvania 3
Monstruos a bordo

Inspirada en la película *Hotel Transilvania 3: Unas vacaciones monstruosas*, está dirigido a la familia.

"Queremos seguir ofreciendo el mejor entretenimiento a toda la familia". Son las palabras de Hervé Hoerdt, vicepresidente de Marketing de Bandai Namco Europa tras anunciar el lanzamiento de «Hotel Transilvania: Monstruos a bordo», disponible el 13 de julio para PS4, Xbox One, Nintendo Switch y PC. El juego se inspira en el próximo estreno en cines de *Hotel Transilvania 3: Unas vacaciones monstruosas*, y nos sumergirá en una "escalofriante" e hilarante aventura donde deberemos salvar a los inigualables Frankenstein, la momia Murray y Wayne el hombre lobo, con la ayuda de unas adorables criaturitas llamadas impas. El juego tendrá estupendos gráficos, un humor fiel a la franquicia, ingeniosos acertijos y dosis de acción y estrategia.

¡Que empiece el circo!
F1 2018

El popular juego de carreras de Codemaster contará con todos los equipos oficiales, pilotos y circuitos de la temporada 2018.

El 24 de agosto es la fecha en la que Codemaster volverá a levantar la bandera de cuadros para dar paso a los coches de su popular saga de carreras. El nuevo «F1 2018» tendrá muy cuenta la opinión de los fans y sus demandas. Así, el modo Carrera se ha ampliado para sumergir más profundamente a los usuarios en el mundo de la F1. También en respuesta a peticiones hay previsto más coches clásicos y, cómo no, el juego contará con todos los equipos oficiales, pilotos y circuitos de la temporada, incluyendo Hockenheimring y el icónico Spa-Francorchamps. Por otro lado, se anuncian grandes cambios en los efectos visuales y en los sistemas de iluminación, cielos, nubes y condiciones atmosféricas. Disponible en PS4, XOne y PC.

Breves |

Go Vacation

Nintendo Switch se llenará de deporte este verano con más de 50 juegos y actividades diferentes, como paracaidismo, guerras de bolas de nieve, vóley-playa, tenis y mucho más. «Go Vacation» incluye una gran variedad de juegos cooperativos y competitivos que pueden ser jugados tanto en solitario como en un grupo de hasta cuatro jugadores, en una sola consola o en varias. El jugador también podrá descubrir nuevas sorpresas cada día en sus aventuras por las cuatro áreas diferentes del resort de isla Kawawii. A partir del 27 de julio.

Concurso Nintendo Labo

Nintendo ha anunciado un concurso europeo de creación con «Nintendo Labo». Bajo el nombre de Nintendo Labo Creators Contest, las mejores creaciones personalizadas de Nintendo Labo en Europa serán valoradas en base a tres categorías: Creación, Personalización y Categoría infantil (menores de 12 años). El plazo de entrega abarca del 19 de julio al 7 de septiembre a través del sitio web de Nintendo Labo. Los ganadores de cada categoría recibirán un premio muy especial: una consola Nintendo Switch que parece de cartón.

Nueva cara, nueva aventura
Tomb Raider
Lanzamiento en DVD y Blu-ray

La vida pendida del ala oxidada de un avión y al borde del abismo, grutas desmoronándose como azucarillo al paso de una carrera trepidante por la supervivencia, tiroteos en la jungla... Lara Croft en estado puro.

Lara Croft resurge en la gran pantalla

Tras los pasos de su homóloga Angelina Jolie, Alicia Vikander (*La chica danesa*) se mete en la piel de Lara Croft, para sumergirnos en la esencia del universo de la saqueadora de tumbas. Precisamente en torno a una de ellas, donde mora una milenaria hechicera japonesa sobre la que pesa una maldición de poderes sobrenaturales, muerte y destrucción, gira el argumento de este espectacular filme.

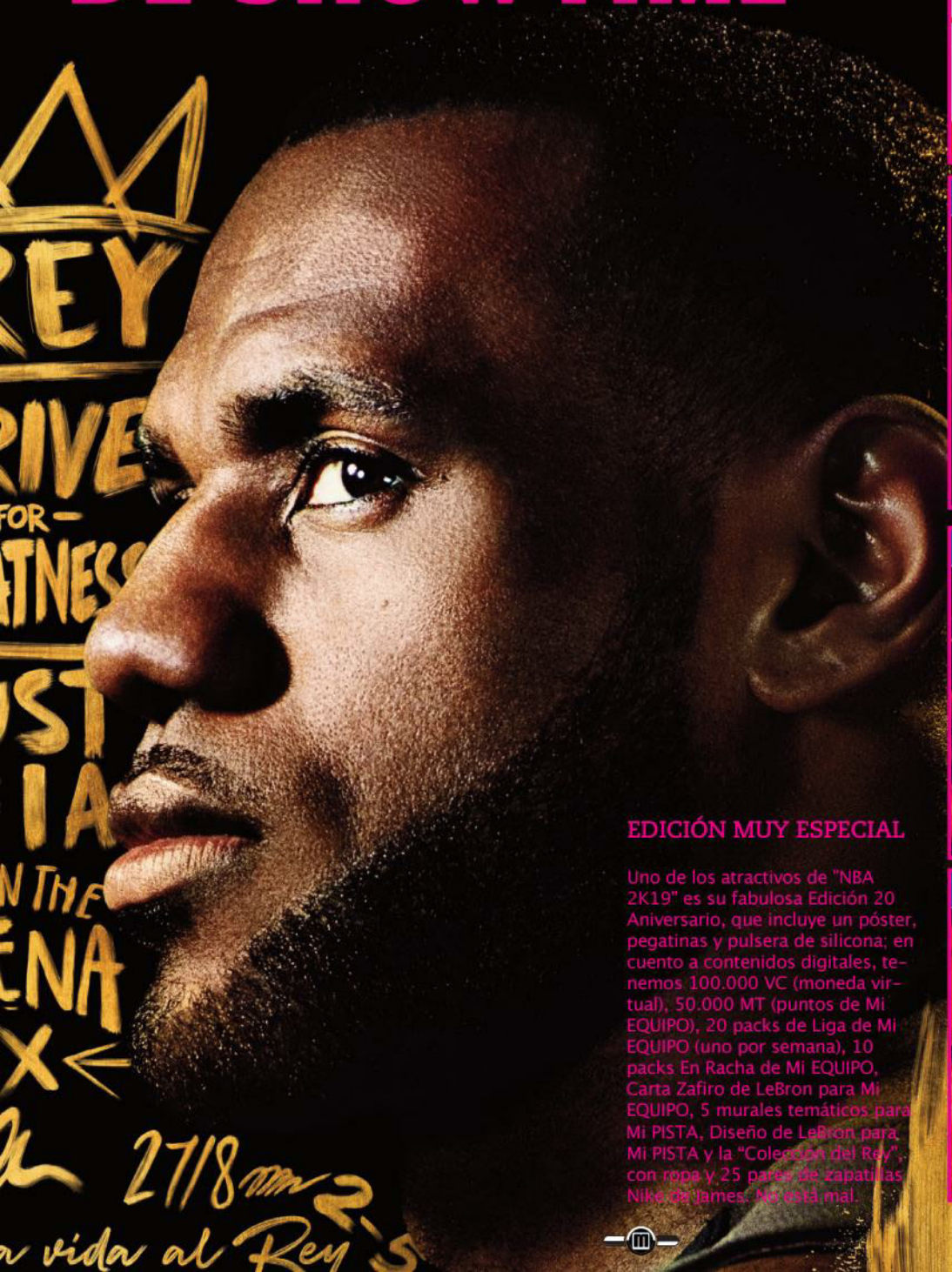
La aventura se inicia con la protagonista negándose a heredar un imperio económico que supone reconocer el fallecimiento de su padre, siete años desaparecido. Mas al contrario, algunas pistas harán sospechar a Lara que aún se encuentra vivo. La respuesta la tendrá en una misteriosa y casi inaccesible isla en la que le espera afrontar el mayor reto de su vida: la supervivencia. Roar Uthaug (*La ola*) dirige con ritmo y buen pulso este reinicio sobre los orígenes del icónico personaje de los videojuegos.

Extras en Blu-ray, Blu-ray 3D, 4K Ultra HD y DVD

La edición digital contiene extras sobre el virtuosismo técnico y otros jugosos aspectos del filme. En "Tomb Raider: Al descubierto" el reparto y el equipo desvelan los desafíos -y la diversión- que supuso dar vida a las emocionantes aventuras de Lara Croft para presentárselas a la nueva generación. "Análisis de los Rápidos" desvela los entresijos de la escena de acción más emocionante de la película. La gran preparación física de la protagonista para encarnar a la heroína se descubre en "Entrenamiento Croft. Y "Lara Croft: La Evolución de un Icono" versa sobre la evolución de uno de los personajes femeninos más exitosos de todos los tiempos.

Lanzamiento: 11 de julio **Formatos:** DVD, Blu-ray, Blu-ray 3D, 4K U-HD
Director: Roar Uthaug **Con:** Alicia Vikander, Daniel Wu, Dominic West, Walton Goggins, Kristin Scott Thomas, Alexandre Willaume, Nick Frost
Género: Aventuras, acción, supervivencia

NBA 2K
20 TEMPORADAS DE SHOWTIME



EDICIÓN MUY ESPECIAL

Uno de los atractivos de "NBA 2K19" es su fabulosa Edición 20 Aniversario, que incluye un póster, pegatinas y pulsera de silicona; en cuento a contenidos digitales, tenemos 100.000 VC (moneda virtual), 50.000 MT (puntos de Mi EQUIPO), 20 packs de Liga de Mi EQUIPO (uno por semana), 10 packs En Racha de Mi EQUIPO, Carta Zafiro de LeBron para Mi EQUIPO, 5 murales temáticos para Mi PISTA, Diseño de LeBron para Mi PISTA y la "Colección del Rey", con ropa y 25 pares de zapatillas Nike de James. No está mal.

El mejor juego de baloncesto celebra sus veinte ediciones, veinte, al pie del cañón y la pista. Para celebrarlo, «NBA 2K19» se marca todo un partido-homenaje con una edición especial de aniversario y con el mismísimo LeBron James en la portada. Mucha historia.

No se cumplen 20 "castañas" todos los días, y menos en lo relativo a videojuegos deportivos. Por eso el logro de 2K Sports con su franquicia sobre la mejor liga de baloncesto del mundo es sencillamente de ovación y vuelta al ruedo. Porque parece que fue ayer, pero fue el siglo pasado: concretamente en el 99, cuando Sega lanzó, en exclusiva para su añorada Dreamcast, la primera edición de «NBA 2» para competir con el todopoderoso «NBA Live». El base de los Sixers Allen Iverson fue el "chico de portada" durante todo ese tiempo. Un lustro después, 2K se hizo cargo de la franquicia de Visual Concepts, con hitos tan importantes como su homenaje a Jordan en "«2K11», la posibilidad de escanear la imagen del jugador en «2K15» o el realismo absoluto en cuento a jugabilidad en «2K18». Más de 50 millones de unidades vendidas en la última década demuestran su poderío.

Perfeccionando y españoleando

Sin embargo, la importancia de la franquicia dentro del panorama jugón y de la misma NBA (muchas estrellas confiesan obsesionarse con la puntuación cualitativa que el simulador las otorga) es indiscutible. Quizá porque, más que ningún otro juego, «NBA 2K» ha sabido hacer hincapié en el concepto de "comunidad" o, como se llama en la última edición, "Barrio". No hay más que recordar «2K6» (con Shaq de portada) y su divertido modo historia a base de retos "playground". Y ya que hablamos de portadas, señalemos otro hito patrio: «2K8» fuimos el primer país en conseguir una, con Calderón y Garbajosa defendiendo los colores de los Raptors. Calde repetiría al año siguiente, aunque sin duda la portada española más mítica es la que unió a los Gasol en el salto inicial del All-Star («2K16»). Precioso.

A lo largo de su historia, «NBA 2K» ha innovado en cuanto a gráficos, jugabilidad, simulación y mucho, mucho espectáculo

Surtido de leyendas

Hablábamos antes de la edición consagrada a Michael Jordan, que también trajo consigo otra de las características principales de la franquicia: su amor por la NBA vintage. Recordemos «2K12», con Bird, Magic y el propio "Air" en portada de una edición que inauguraría la corriente de equipos históricos de la NBA, algo que llegaría a su rizado de rizo el año pasado con el increíble modo "All-TimesTeams". ¿Y qué decir de «2K17», homenaje al gran Kobe Bryant? ¿O la música de Jay Z («2K13»), Pharrell Williams 2K15») o Arkano («2K18»)? Una dinastía con todas las letras.

Calderón, Garbajosa, Ricky, los Gasol y los Hernangómez han sido "chicos de portada" (junto a Iverson, Kobe y un tal Jordan)

Jorge Quiroga, Sixto Miguel Serrano y Antoni Daimiel comentaristas de lujo para la versión española de la serie «NBA 2K»

MotoGP 18

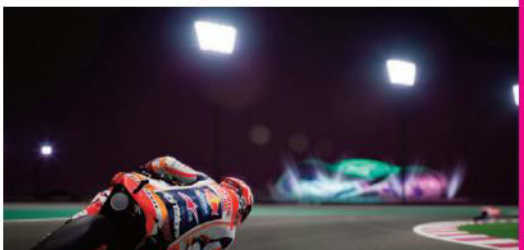
Con perfume a gasolina y goma quemada regresa el gran clásico de la simulación "motera". Alrededor de una veintena de circuitos, modos de juego a la carta y, sobre todo, un nivel gráfico espectacular son sus armas.

Bandai Namco | Conducción
Junio | 3+
motogpvideogame.com/es/

Gráficos
Jugabilidad
Sonido/FX
Originalidad

Un año más, el mayor espectáculo sobre dos ruedas regresa con más fuerza que nunca con el juego oficial del MotoGP. Si nuestro ídolo es Márquez, Rossi, Pedrosa o Lorenzo, no hay que pensárselo dos veces: éste es EL juego y no se hable más. Un juego que, desarrollado por Bandai Namco y Milestona, nos permite competir con todos los pilotos oficiales y en todas las categorías de los campeonatos Red Bull MotoGP Rookies Cup, Moto2, Moto3 y MotoGP a lo largo de 19 pistas diferentes, incluyendo Burijam International Circuit en Tailandia, el circuito de Indianápolis, el Autódromo de Monza o el Twin Ring Motegi de Japón. Está claro que la experiencia en el sector de los desarrolladores ha servido para que esta edición dé el do de pecho en cuanto a competitividad, realismo extremo y una sensación de velocidad y conducción salvaje que da gloria verla y experimentarla.

Arrancamos la "burra" con los diversos modos de juego para un piloto: empezando por el modo Carrera, en el que nos iniciaremos en el asfalto como "rookie" para ir escalando puestos desde el Red Bull Rookie Cup hasta la cima de MotoGP. También tenemos la posibilidad de echar una carrera rápida y sencilla o crear nuestro propio torneo, eligiendo nuestras categorías favoritas, pilotos, circuitos, números de carreras y hasta de vueltas. Otro de los modos más interesantes es "Time Attack", con el que competiremos con nosotros mismos para alcanzar el mejor tiempo del circuito, echando mano a la clásica figura del "piloto fantasma". En cuanto a los modos multijuga-



Acelerón gráfico

Desde que allá por 2001 saliera a la venta el primer «Moto GP», pocas franquicias han tenido una regularidad mayor en cuanto a efectividad, calidad y prestaciones. Ahora ha sido

providencial la incorporación del Unreal Engine 4 para dar un "chupinazo" global a la franquicia, así como hacer realidad algunas de las peticiones más veteranas de los fans, como por ejemplo el escaneado 3D de los rostros de los pilotos, que logra un nivel de detalle y expresividad increíble. También se ha conseguido un escaneado vía dron para recrear al milímetro las pistas de cada Gran Premio. En suma, un prodigio de la tecnología.

Daños sin perjuicio

Uno de los aspectos más notables del título es su realismo absoluto en cuanto a fisicidad sobre la máquina, Inteligencia Artificial y sistema de colisiones y daños. Gracias a ello, la experiencia de conducción será extremadamente real, tanto para lo bueno como para lo malo, ya que cada impacto y cada golpe se sentirán en los componentes aerodinámicos de la moto, afectando a su manejo hasta el punto de hacerla "indomable". Por suerte, también contaremos un garaje bien provisto de suspensión, chasis, frenos, motor y todo tipo de mejoras para nuestra máquina.

Haría falta tener ojo de halcón para distinguir si esta imagen corresponde a cualquier competición de MotoGP real o a una captura jugona. Y es que se notan y mucho las vitaminas que el Unreal Engine 4 le ha proporcionado a una franquicia que estaba cayendo en riesgo de "aburguesarse". Si a esto le añadimos una jugabilidad de lo más fluida, directa y sin trompicones, tenemos un juegazo de bandera.

dor, también disfrutaremos de un par de opciones (carrera sencilla y torneo), de lo más efectivas y rugientes.

Aunque, si hablamos de motores, no nos podemos olvidar del más importante: el Unreal Engine, que además se estrena en la franquicia para darle todo un salto de calidad gráfica tanto en carrera como en las gradas. Impresionantes los efectos de luz y brillos para conseguir que las motos virtuales sean prácticamente indistinguibles de las reales. Y ojo también, en la misma línea, a las escenas de vídeo, el modo espectador y los tiros de cámara espectaculares y aerodinámicos a más no poder. Aparte, la calidad del sonido también es impecable, con los bramidos de cada acelerón y los chirridos de cada derrape taladrándonos los oídos suavemente.

> La inclusión del Unreal Engine 4 ha dotado al juego de una conducción más realista, y la sensación de velocidad y peligrosidad es pura adrenalina

También hay que hacer mención a la decidida apuesta de la franquicia por el "circuito eSports", obligatoria y satisfactoria parada en boxes de todo título de motor que se precie. Algo que, evidentemente, también ha incidido en la mejora de jugabilidad y prestaciones de esta edición, como se comprueba desde los primeros compases. En definitiva, un juego que reúne todos los alicientes y características para no defraudar a su legión de seguidores, que no es moco de pavo.

Guía de juego

La nueva edición de «MotoGP 18» continúa por una línea dorada de calidad y jugabilidad, aumentándola gracias a la mejoría gráfica y al gusto por los detalles para cuajar la conducción más realista posible. Por ejemplo, si no queremos dar con nuestros huesos en el asfalto a la primera curva tendremos que dominar cosas como saber gestionar los neumáticos con los dos nuevos indicadores

de temperatura y consumo, utilizar correctamente el MotoGP ID (sistema de estadísticas para monitorizar nuestras mejoras) y hasta entrar al trapo con los contrincantes más gallitos para evitar que éstos "huelan el miedo" y traten de aprovechar nuestros puntos débiles. Por suerte, tendremos un amplio tutorial para poder aprender técnicas de conducción, desde las más básicas hasta las más avanzadas, pudiendo además modificar la moto y mejorar su rendimiento gracias a los paquetes de desarrollo conseguidos durante las carreras del fin de semana.

La gran Feria E3™ 2018

El pasado 12 de junio y durante tres días, Los Ángeles concitó la atención de profesionales y fans de los videojuegos. A fe que fue una feria con más brillo del esperado, habida cuenta de que solo el software dominó en solitario el escenario.

No hubo presentación de nueva consola este año, así que todo se concentró en los grandes lanzamientos de juegos. El E3 2018 no pasará a los anales de la historia y sin embargo será recordado por estupendas presentaciones de las compañías, no tanto por la espectacularidad de su puesta en escena como por lo jugoso y lo mucho que pudieron ofrecer para el futuro inmediato.

MICROSOFT

Nuevamente fue Phil Spencer, jefe de Xbox, el maestro de ceremonias de Microsoft, en una conferencia en la que se anunciaron nuevos servicios en Xbox y se reafirmó la apuesta decidida por los activos en software de la compañía. Entre éstos, cómo no, las grandes franquicias con sus nuevas propuestas. Así ya vislumbramos algo de lo que serán «Halo Infinite», con la vuelta del Master Chief en todo su protagonismo, y de una tacada tres títulos con el sello «Gears of War»: «Gears Pop!», «Gears Tactics» y, el más esperado, «Gears of War 5». Los dos primeros serán en realidad un sucedáneo de la serie, teniendo a los populares Funkos dando guerra en «Gears Pop!, mientras el otro título evolucionará bajo un estilo estratégico y con dinámica por turnos. Otra cosa será «Gears of War 5» desarrollado por The Coalition, de clara vocación continuista de las señas de identidad de la saga shooter. Dejando atrás el género de acción, el rugido de los motores de «Forza Horizon 4» resonaron con fuerza y su poderío gráfico dejó huella en la retina de los asistentes. Una demostración de músculo en un terreno, el de la conducción, en la que Microsoft poco a poco va ganando la carrera a sus competidores. Otra IP exclusiva anunciada es «Vigor», contextualizada en un ambiente post apocalíptico y de supervivencia donde la construcción y la gestión de recursos tendrán su peso. La conferencia además se adornó con juegos de third parties tan espectaculares como «Sekiro Shadows Die Twice» de From Software o «Just Cause 4», para poner al paste una guinda perfecta.

| Gears of War 5 | La acción táctica será la base del mejor y más profundo «Gears of War» anunciado en la conferencia. El apasionante universo de Marcus Fenix y compañía incorporará interesantes novedades y estará sustentado por Campaña individual, multijugador y el clásico modo Horda.

XBOX

MICROSOFT SE PONE LAS PILAS EN EL DESARROLLO PROPIO

El E3 sirvió este año a Microsoft para salir al paso de las críticas que señalaban su supuesto desinterés por el desarrollo propio. De hecho dio un golpe sobre la mesa al anunciar la compra de estudios para en el futuro sacar al mercado producto con el sello exclusivo Xbox y Windows. Y ojo a las nuevas adquisiciones, nada menos que Undead Labs (responsable de la serie «State of Decay»), Compulsion Games (desarrollando en la actualidad «We Happy Few»), Playground Games (los genios de la saga «Forza»), Ninja Theory (creadores del nuevo «Devil May Cry») y el nuevo estudio The Initiative. Lo que se dice una apuesta ganadora.

Forza Horizon 4 derrocha poderío sobre la pista

El próximo 4 de octubre tendremos disponible la cuarta entrega de la saga de conducción «Forza Horizon». Por lo visto hasta el momento, las bazas de potente apartado visual y jugabilidad "velocípeda" cargada de gasolina subirán aún más enteros respecto a la última edición, lo cual es mucho decir. Más arcade y volcada a la espectacularidad que su "hermana" «Forza Motorsport», lo nuevo de Playground Games nos lleva a recorrer una Gran Bretaña histórica y bella, enmarcada en un mundo abierto compartido donde el jugador podrá coleccionar, modificar y hasta manejar más de 450 coches. Y ojo al nuevo sistema climático que promete ser de campanillas.

|The Last of Us 2| La exploración, el combate táctico y los elementos de sigilo vuelven a ser los puntos clave en la IP de Naughty Dog. Ellie será la protagonista principal de la aventura, cuyo nivel de violencia será aún mayor. Otras partes jugables las podremos hacer con su compañero de correrías Joel. El juego se lanzará en 2019.

SONY

Sony se ha querido desmarcar este año de lo que es una conferencia al uso, dividiendo en tres escenarios distintos todo aquello que quería presentar. El primero de ellos estaba tematizado en torno a «The Last of Us 2», el lanzamiento estelar y uno de los más relevantes de todos los anunciados en la feria. Las secuencias impactantes servidas en un gameplay ofrecieron pistas de la dimensión que tendrá la nueva aventura de acción pergeñada por Naughty Dog, y en donde se mezclarán las cinemáticas con las partes jugables. Un segundo escenario nos ambientaba en el Japón medieval de «Ghost of Tsushima», alrededor de un idílico lago de estilo nipón. Del juego de Sucker Punch se visualizaron también imágenes en otro gameplay fantástico y se confirmó que tendrá modo foto. De otro juego exclusivo y de corte parecido, «Nioh 2» de Team Ninja, se desveló que no encarnaremos a William y tendremos un editor de personajes para definir el aspecto de nuestro protagonista. Por último, en el tercer y más importante escenario, Sony centró el evento. Aquí se pudo ver más de la esperada nueva joya de Hideo Kojima, «Death Stranding», un juego que será uno de grandes abanderados de PlayStation 4. El Hombre-Araña no podía faltar y se dispuso la posibilidad de encarnarlo y de jugar a Spider-Man. Un titulazo. Una buena noticia para la compañía japonesa fue la exclusividad (de momento) de la nueva obra de Platinum Games, «Babylon´s Fall». Poco se sabe de ella, sí que se centrará en un fascinante territorio, el imperio Helos, sacudido por una sangrienta guerra. Todo tiene la pinta de que habrá fantasía y acción de la buena. Y otro juego de una third partie que causó sensación fue «Resident Evil 2 Remake», regreso remasterizado del clásico de Capcom, y por todo lo alto.

| Death Stranding | Desde su anuncio en el E3 2016 las expectativas del juego han ido aumentando. Por lo poco que aún se sabe, encontraremos al actor Norman Reedus como protagonista de una aventura ambientada en un contexto post apocalíptico y de supervivencia en el que no faltará la acción.

PlayStation.

PLAYSTATION VR SIGUE COMO APUESTA DE FUTURO DE SONY

Si en algo están empeñadas las tres grandes plataformas del mercado es competir en ofrecer los mejores servicios a los usuarios y la mejor tecnología. La mejor baza de PlayStation en este sentido seguirá siendo la realidad virtual con PlayStatio VR, su gran caballo de batalla. La prueba de ello es que los juegos desarrollados para esta tecnología no han dejado de producirse y tan sólo en el último trimestre se han lanzado más de 30 al mercado. Y se siguen anunciando títulos, como «Firewall Zero Hour» (29 de agosto), acompañados de periféricos como el mando pistola PS VR AIM. Y es que las posibilidades de PS VR van en aumento.

El Hombre-Araña ya se viene

De rascacielos en rascacielos, el superhéroe de Marvel se acerca con fuerza para disfrutarlo a partir del 7 de septiembre. En el E3 pudimos jugar a «Spider-Man» y saborearlo. Para empezar el Peter Parker con el que daremos caña a los enemigos de Nueva York resulta ser alguien mucho más experimentado que domina todas las suertes de la lucha. Se introducen elementos nunca visto en un juego de Spider-Man, como cruzar la ciudad haciendo parkour hasta un sistema de combate novedoso. Con un argumento original, la historia sin embargo se desarrolla a partir de una línea argumental tradicional cercana al personaje. Y los gráficos y la acción son sencillamente extraordinarios.

| Super Smash Bros. Ultimate | El lanzamiento estelar para este año. Inicialmente tendremos 64 luchadores y 8 desbloqueables, y contar con trajes especiales. Podremos disputar combates entre 8 jugadores y disponer de ayudantes en los mismos. ¡Y además compatible con amiibo y los mandos Game Cube!

NINTENDO

Ya viene siendo tradicional en el E3, el evento particular que a través de Nintendo Direct se monta la compañía de Kioto. Son diferentes y qué mejor manera de serlos también nosotros empezando por el final. Y es que el gran pelotazo fue saber ya la fecha de «Super Smash Bros. Ultimate» para el 7 de diciembre, en exclusiva para Nintendo Switch. Pero además se hicieron otras jugosas revelaciones como que en el juego estará repartiendo tortazos Ridley, el archienemigo de Samus Aran de la saga «Metroid», y, cómo no, se permitirá usar los mandos de Game Cube. Lo dicho, diferentes, y únicos con ese espíritu retro que nunca lo abandonan y que nos encanta. Pero hubo mucho más, también en torno a su gran icono. Así, el 5 de octubre llegará a la consola híbrida «Super Mario Party», para explotar al máximo las funciones de la máquina y disfrutar con la colección de divertidos minijuegos marca de la casa. «Fire Emblem Three House» fue otro de los platos fuertes anunciados, para invierno del 2019, con un atractivo gameplay mostrando la esencia artística de la rolera saga. Sorpresa agradable la llegada a Nintendo Switch de «Fortnite Battle Royale», signo de que la gran 'N' sigue en su afán de llegar a público masivo y de todo tipo. También que Nintendo Switch es su caballo ganador, aunque no deje aún de lado 3DS. De juegos de inminente aparición en el mercado, como «Octopath Traveler», se pudieron conocer sus virtudes, de «Xenoblade Chronicles 2» un nuevo DLC y de «Pokémon Let's Go Pikachu/Eevee» la conectividad con dispositivos móviles y Pokéball Plus. Y ojo a la apuesta por juegos indies, como la joyita «Hollow Knight», un ejemplo más de las buenas intenciones nintenderas.

| Fire Emblem Three House **|** La estrategia y el rol de la famosa saga volverán a partir de 2019. Los fans podrán guerrear por turnos y la historia promete ser tan absorbente como las de juegos anteriores, con giros argumentales incluido. Mucha fantasía medieval, batallas y emoción.

MANTENIENO RUMBO FIRME CON NINTENDO SWITCH

Nintendo llegó al anterior E3 con una nueva consola debajo del brazo que ya estaba teniendo enorme aceptación entre los usuarios. En la última feria angelina ha corroborado lo bien que ha hecho los deberes tras más de un año de Nintendo Switch y el futuro halagüeño que tiene por delante la consola híbrida.

La evolución en su estrategia, ampliando con Nintendo Switch el rango de edad de su público potencial, ha surtido efecto desde el primer momento y el apoyo de las third parties vino a consolidar la apuesta. Juegos de Bethesda como «Skyrim» o «Doom» son ejemplo de éxito de ese camino ya emprendido.

La llegada de Fortnite Battle Royale

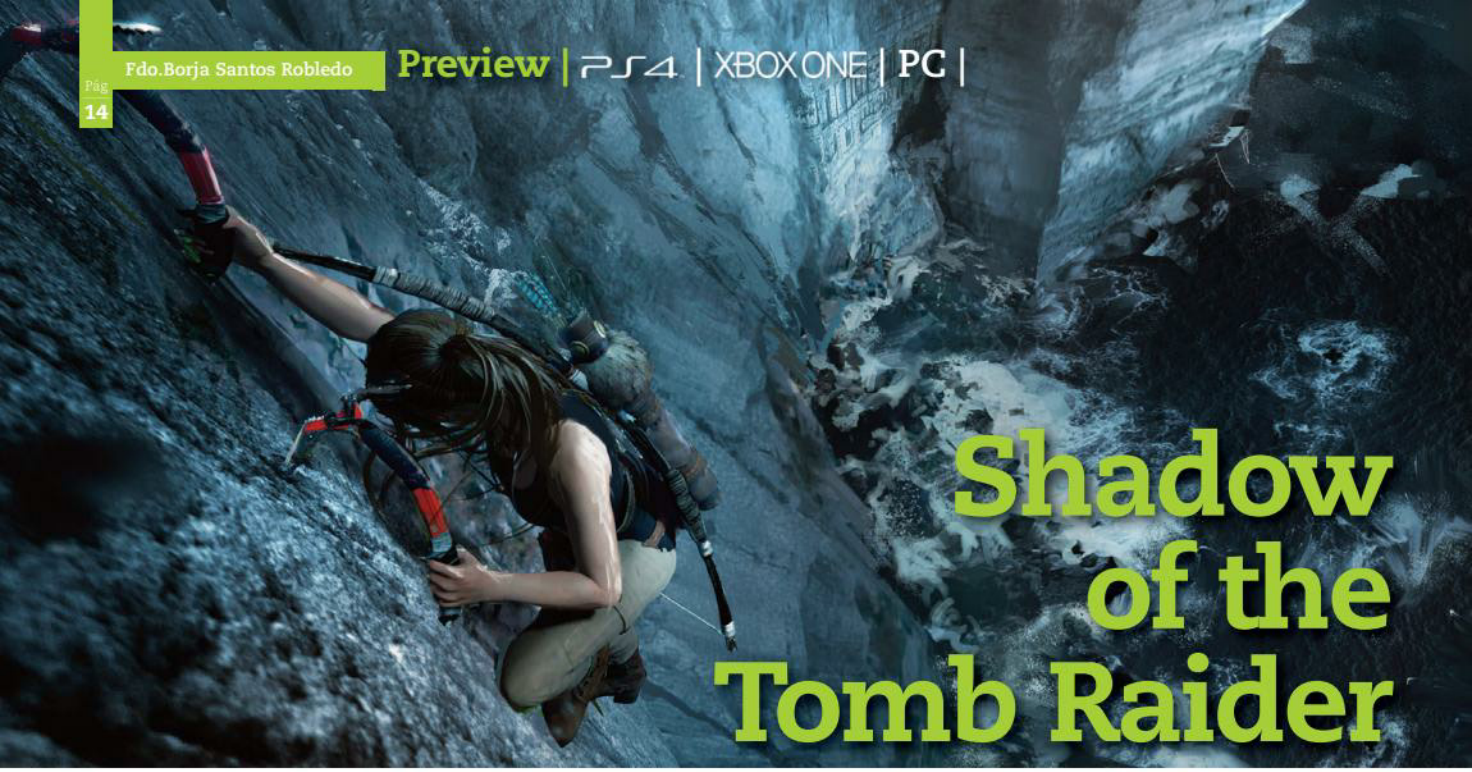
La presencia de «Fortnite Battle Royale», sin duda el juego revelación del año y todo un fenómeno de masas, supone un puntazo para Nintendo y una demostración de músculo para su consola híbrida, capaz de atraer títulos antes sólo encontrados en la competencia. El juego gratuito de Epic Games ya se puede descargar en Nintendo Switch a través de eShop, con todas las características, recompensas, desafíos y, sobre todo, jugabilidad habidas en el resto de las plataformas. La dinámica de construcción y acción, con equipos de hasta cuatro jugadores, ha cautivado a millones de jugadores y ya por fin está disponible para usuarios de Nintendo Switch.

| Devil May Cry 5 | El primer trimestre de 2019 verá la luz uno de los juegos más esperados. La franquicia de hack and slash de Capcom vuelve por sus fueros, conservando sus estándares clásicos y con Dante otra vez como protagonista. Las alicientes principales serán nuevos enemigos, mayor jugabilidad y gráficos impactantes.

THIRD PARTIES

Mucho material pesado se vio en las conferencias de las third parties del E3 de este año. La de Electronic Arts dio el nivel que se esperaba con títulos como «Battlefield V», otra vez la II Guerra Mundial como gran activo. De la mano de Dice viviremos con intensidad el campo de batalla y viajaremos en el tiempo a momentos cruciales del trágico conflicto. Todo el encanto y la factura artística del primer juego se conserva en «Unravel 2», así como el insultante dominio en el área sigue perteneciendo a su franquicia estrella con el nuevo «FIFA19». Aunque el proyecto más ambicioso de EA sea probablemente «Anthem», del que ya conocimos algo en la feria del año pasado y que aspira a todo como potente shooter de ciencia ficción con mecánicas de rol. Bethesda tampoco quiso quedarse atrás y sacó a relucir sus avales con dos nuevos Fallaout: «Fallout Shelter» para PS4 y Switch, y sobre todo «Fallout 76», su juego más potente para este año y prueba de que sigue poniendo el acento en el shooter. Más ejemplos de ello son los anuncios de «Doom Eternal», «Wolfenstein Youngblood», el histriónico y esperado «Rage 2» y «Prey Typhon Hunter» para VR. Casi nada. Además «The Elder Scrolls VI», rol con el sello Bethesda impreso en su saga emblemática. De Ubisoft lo más destacado que nos brindó fue el filtrado de «Assassin´s Creed Odyssey» que promete un encuentro con la Antigua Grecia épico. La Hermandad no descansa, como tampoco la idea de la compañía francesa de hacer de la precuela «Beyond Good and Evil 2» un pelotazo en el... no se sabe cuándo, aún. En fin, la aventura se hace de rogar. Sí está clara la fecha de «The Division 2» el 13 de marzo del 2019. De Bandai Namco la más jugosa noticia es que tendremos a Goku, Naruto, Monkey D. Luffy o Monkey en un mismo juego, a la sazón «Jump Force». O también que «Just Cause 4», de Avalanche Studios, ha potenciado una barbaridad su apartado visual. Lo veremos el 4 de diciembre. Y más, que el nuevo «DMC» es un juegazo (ver recuadro), que «Control» es la nueva joya de Remedy y que para saber de «Star Wars: Jeidi Fallen Order» todavía debemos seguir esperando. Bueno, ya lo hacemos también para el próximo E3.

| Battlefield V | La II Guerra Mundial vuelve a ser el gran escenario donde los jugadores podrán sumergirse en una acción sin cuartel y despiadada. En esta ocasión, la franquicia FPS nos permite en su modo Campaña vivir diversas historias con distintos protagonistas. En el multijugador se recupera el modo Conquista y se estrena una modalidad cooperativa muy de agradecer.



Shadow of the Tomb Raider

La tercera entrega del mejor "reboot" de los últimos años supone el final de la historia del origen de Lara Croft, un capítulo repleto de sombras y revelaciones.

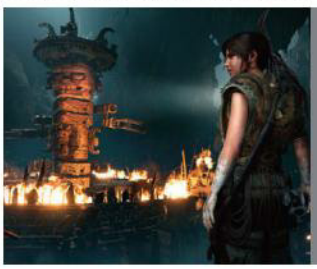
Vuelve Lara. Lo hizo en 2013 con una versión mejorada, más realista y menos feminista. Eso implicaba el fin de la hipersexualización de la protagonista que, manteniendo su belleza, restaba su carácter sexy en favor de su inteligencia y habilidades. En 2015 siguió su rumbo y en 2018 vio la luz una película basada en esta nueva Lara Croft, encarnada por la talentosa Alicia Vikander. Y el próximo septiembre termina el descubrimiento del origen de la arqueóloga con «Shadow of the Tomb Raider».

Ambientado en Kozumel (México) y en otras zonas de América, el juego se inicia con el hallazgo de un artefacto que Lara usa incorrectamente por accidente. Este objeto, codiciado por los miembros de Trinity, desata un mal importante, algo así como un apocalipsis maya. Pero Lara es más fuerte que nunca, una heroína total que cuenta con la experiencia suficiente y numerosas habilidades de serie, aprendidas de anteriores entregas y sin la necesidad de desbloquear (trepará y luchará como jamás la has visto en tu vida). En las dos ediciones anteriores, Lara era inexperta y estaba aprendiendo; hoy, es un todoterreno y lo descubrirás desde el minuto uno.

> La gran heroína de los videojuegos se encuentra a sí misma en un capítulo final de muchos quilates

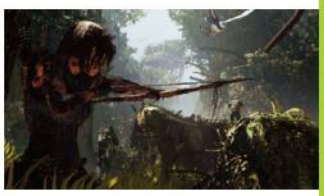
Y todo ese rock 'n' roll se percibe en la poderosa jugabilidad del nuevo título, en el que Eidos Montreal (nuevo en la saga) y Square Enix han desarrollado movimientos increíbles de combate, mejoras en el sigilo y la capacidad de bucear de la querida Lara.

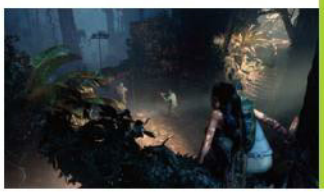
Y no solo gana en jugabilidad, sino que ha pegado un salto más en calidad. Se trata de una maravilla visual que en 4K luce a las mil maravillas, con los modelados de los personajes y los escenarios a bordo de un detallismo pulcro y muy marcado.



Lara no es la joven inexperta que conocimos en la primera entrega del nuevo universo Tomb Raider. Ahora trepa con dilatada maestría, pelea con clase y violencia y se ha convertido en la heroína que siempre hemos imaginado. Y lo ha hecho valiéndose de nuevos recursos y accediendo a los niveles que Eidos Montreal ha incorporado con todo acierto, envueltos con el mejor papel de regalo posible.

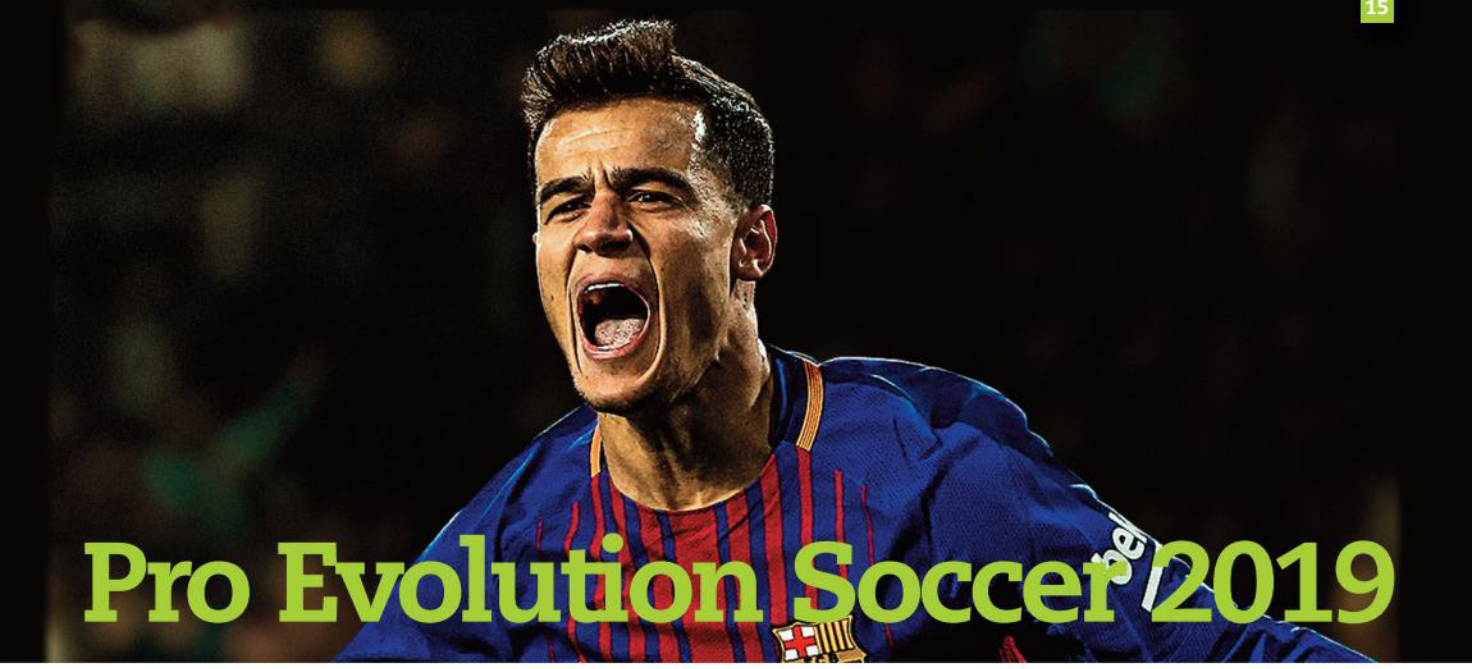
Square Enix | Aventura, acción
14 de septiembre | 18+
www.TombRaider.com





El gran cambio

La exploración de tumbas es un recurso increíble en el universo Tomb Raider. Y hay títulos que han pasado más de puntillas por ellas, un error corregido en «Shadow of the Tomb Raider». Las hay más y mejores, más grandes, de más tipos y con muchísimas complicaciones más, casi todas diseñadas para que tengas que entregarte al máximo. Eidos Montreal se ha puesto al mando del título y lo ha hecho añadiendo detalles propios, como la mayor dificultad hasta la fecha y un alto nivel de oscuridad respecto a otras ediciones.



Pro Evolution Soccer 2019

El título para el próximo curso promete volver a plantar seria batalla a sus competidores con mejoras revolucionarias en jugabilidad y apariencia.

Las credenciales de «PES» para este año, cargado de novedades en todos los aspectos, sigue. Es, según los portavoces de Konami, el mejor título de la saga, con toda la ambición posible al servicio del jugador.

El acercamiento a la realidad es la base de todo este sarao. Y este año con especial énfasis, tanto que resultará difícil imaginarse manejando una consola. Porque los jugadores ofrecerán movimientos más realistas que nunca, se cansarán más que en juegos anteriores, incluirán físicas imponentes, nuevas modalidades de tiro (habrá nueve opciones solo para el disparo) y animaciones revolucionarias que incrementen el nivel del espectáculo. ¡Y nuevas licencias de equipos de fútbol!

Esta nueva forma de jugar ha comulgado a la perfección con su aspecto visual, una auténtica oda al detallismo y a la persecución del realismo. Porque la tecnología Enlighten se ha aplicado con mimo y precisión de orfebre, permitiendo verdaderas delicatesen visuales, efectos de Hollywood, resolución en 4K e iluminación global en tiempo real. Todo ello para alcanzar las cotas de realismo que esta generación se ha empeñado en conquistar.

> Este año es el elegido para que «Pro Evolution Soccer» vuelva a pelear por el trono del fútbol virtual

Liga Master, Torneos Online y myClub son los modos que más lo van a petar. Junto con el apartado multijugador, las horas se sucederán de manera vertiginosa, sin tiempo de pensar en la vuelta al cole. Ello, sumado a los partidos entre leyendas que harán las delicias de los más nostálgicos, con David Beckham a la cabeza (sí, Becks ya es leyenda; nos hacemos mayores), promete disfrutar del fútbol a otro nivel.

En «Pro Evolution Soccer 2019», la jugabilidad ha dado el salto definitivo, acompañado de las animaciones que completan una experiencia de juego total. Con las mejoras de sus modos más punteros, la inclusión de nuevos equipos y una apariencia impecable, «PES» vuelve a competir seriamente por ser el mejor. Los argumentos son de lo más contundentes.

Konami | Deporte
30 de Agosto | 3+
www.konami.com/wepes/2019

MyClub y Liga Master

Las dos modalidades más cuidadas han sido myClub y Liga Master. En el primero, se incluirán a los jugadores según su rendimiento y estadísticas en la vida real, y se sumarán leyendas de la talla de Beckham y Maradona. Además, los partidos semanales de PES League propiciarán partidos con jugadores de tu nivel en los que se valorarán la división, la posición y las recompensas. En el segundo modo, puedes convertirte en entrenador con enormes avances en el apartado de gestión y la posibilidad de participar en la International Champions Cup.

Fdo. Carlos González

Detroit Become Human

Sony vuelve a apostar por Quantic Dream, para presentar un juego exclusivo que pretende sentar precedente en PS4. Lo tiene todo: una cuidada historia, acción y tanto presupuesto como una película de Hollywood.

La idea de que la tecnología acabará sobrepasando las características de la raza humana no es nueva. La inteligencia artificial avanza a pasos agigantados, y en general nos encantan los filmes, novelas o series sobre cómo sería un futuro donde los robots convivieran en sociedad con nosotros. «Detroit: Become Human» sigue esa premisa siguiendo la historia de tres protagonistas cuyo arco argumental se entremezcla. En primer lugar tenemos a Markus, un androide inadaptado, que poco a poco se convertirá en un líder para los conocidos como divergentes; tras él, conocemos a Kara, un alma cibernética bondadosa en mitad de una ciudad decadente, y por último Connor, un avanzado detective autómata que investiga a los robots rebeldes.

Aunque la importancia de las historias está muy bien repartida, el que se lleva el mayor peso jugable es Connor, junto al que viviremos una aventura al estilo Arma Letal con su compañero humano, Hank, que esconde un oscuro pasado. Los momentos en los que manejamos a Connor son probablemente los más entretenidos, con escenas siempre cargadas de emoción y originalidad. En el primer contacto con él, tendremos que resolver a contrarreloj una situación de rehenes, y un solo fallo puede provocar que todo termine.

A este respecto hay que señalar que todas las decisiones que tomemos influyen en el resultado final de la aventura. Incluso alguno de los

Sony | Aventura, acción
Mayo | 18+
www.quanticdream.com

Gráficos	10
Jugabilidad	9
Sonido/FX	10
Originalidad	9

Tú decides el futuro

Los programadores han estado presumiendo durante la promoción del juego de un abanico de 65.000 opciones de decisión que afectan al desarrollo del argumento. Y

han tenido una idea genial para que podamos explorar estas opciones sin tener que recurrir a YouTube o a guías por internet: al finalizar cada episodio, aparece un menú que detalla esquemáticamente cuáles eran las opciones que teníamos. De forma clara y sencilla, podemos repetir una misión tomando decisiones distintas y viendo qué hubiera pasado si hubiéramos actuado de forma diferente. situaciones extremas.

El genio tras Quantic Dream

El director de «DBH» es David de Gruttola, más conocido por su seudónimo David Cage y por sus juegos con un fuerte peso argumental. Desde Omikron y sobre todo Fahrenheit, los títulos en los que ha trabajado tienen un fuerte carácter cinematográfico. Tanto es así que en Beyond: Two Souls, el juego precedente a Detroit, contó con la participación de actores tan reconocidos como Willem Dafoe o Ellen Page. Con las enrevesadas historias y dilemas que suele plantear Cage, así como los medios técnicos de los que presumen sus juegos, no sería descabellado presentarle como el Hideo Kojima europeo.

Aunque no es un tema novedoso, «Detroit: Become Human» está de completa actualidad por los dilemas morales que plantea la inteligencia artificial. Al igual que hace ahora mismo la serie de Westworld durante su historia se pregunta qué pasaría si viviéramos en una sociedad donde los robots tomaran consciencia de sí mismos. ¿Se les debería tratar como iguales? ¿Se podrían equiparar sus emociones a las nuestras? Y lo más importante, ¿qué nos convierte en humanos?

personajes que manejemos puede morir y, aún así, continuar la historia con los restantes. Más que una invitación para hacer el loco, esto provoca una tensión para ver cómo evoluciona el argumento con los tres implicados.

El arco de Kara gira en torno a la maternidad. Desde el principio intenta guiar a una niña hacia un lugar seguro, y se debate con sus sentimientos de humanidad sobre si podría tener el derecho a ser madre. Tras una serie de momentos estelares, el guión da unos giros que resultan en un desenlace inesperado.

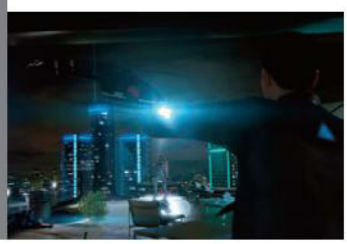
Por último, la de Markus es la más ambiciosa de las historias, ya que busca equipararse con la evolución de los derechos civiles, la esclavitud o el racismo aplicado a los robots. Es quizá el personaje más débil, también porque sigue un camino más o menos predecible.

> Gracias al desarrollo técnico de algunas superproducciones para consola, parecemos estar cada vez más cerca del mundo de «Detroit: Become Human»

«Detroit: Become Human» es un título cautivador en casi todos los demás aspectos: una presentación visual impecable, escenarios que te dejan boquiabierto y unos modelos de los personajes que impactan por sus emociones fotorrealistas. En definitiva: una experiencia cinematográfica muy al estilo de «Heavy Rain» o «Beyond: Two Souls», los anteriores trabajos de Quantic Dream. Desde su peculiar perspectiva, se trata sin duda del mejor juego de este estudio.

Guía de juego

«Detroit: Become Human» es un título innovador y clásico al mismo tiempo. Su cuidada historia y opciones definen perfectamente las líneas a seguir dentro de su género, si bien la manera de controlarlo es completamente tradicional. Los momentos de exploración se juegan como cualquier «Resident Evil», y las secuencias de acción consisten en la introducción de comandos. La ejecución de los mismos no es para nada robótica, e influye nuestra rapidez y agilidad en lo que aparece en pantalla. En cuanto a la toma de decisiones, existe un sistema de checkpoints facilísimo de usar donde podremos reescribir la historia de cada capítulo con sencillez, sin volver a jugar desde el principio. Las cuestiones morales se suceden, decidir entre la vida o la muerte es un dilema y la posición frente a "almas" de metal resulta inquietante. A partir de ahí ¿cómo afrontar una situación con un 35% de los humanos en paro mientras la mano de obra es ocupada por cyborgs?



State of Decay 2

El apocalipsis zombi vuelve en esta segunda parte del estupendo juego independiente que sorprendió a propios y extraños por su frescura y forma de abordar el género.

Te plantas en un mundo post apocalíptico, donde hay que buscarse la vida porque casi estás "boquerón", gestionar los pocos o muchos recursos que puedas obtener, mientras a tu alrededor la presencia y el aliento de cientos y cientos de zombis amenazantes te esperan para darse el festín contigo. Y bien ¿a ver cómo lo haces?

Este el concepto del juego desarrollado por el estudio independiente Undead Labs, el mismo que encandiló en el primer «State of Decay» y que ahora multiplicamos la exploración por un gigantesco mundo abierto formado por tres mapas, el de inicio y otros dos desbloqueables en función de tu progresión y de misiones cumplidas.

La prueba de supervivencia es total, tan tensa como divertida. De tal forma que salir a conseguir útiles como gasolina, elementos de construcción o comida puede ser tarea angustiante y nunca tendrás la garantía de volver a tu base de operaciones, imprescindible y que tendrás que crear desde cero como oasis en un desierto, asimismo hacerla sostenible. Hasta tu "zona de confort" deberás atraer a otros supervivientes como tú, haciendo algunas misiones para ellos, ganar su confianza y finalmente hacerlos de tu grupo para así tener mayores posibilidades de darles matarile a los no muertos.

> Podemos curar, mejorar y controlar a otros supervivientes. La relación personal con ellos será relevante

Muy relevante, debido a que el valor de la vida se siente como en pocos juegos y quien muere lo hace para siempre, es la facultad de gestionar las heridas de otro personaje, el cansancio e incluso salvarlo de morir de hambre. Para acceder a sitios los vehículos serán muy útiles, hasta para embestir a los zombis. Y no hay que volverse locos apretando el gatillo sin más o arriesgándose en el cuerpo a cuerpo, para sobrevivir sobre todo se requiere cabeza y control.

Aunque aparentemente la IA de los zombis los hace previsibles, la realidad es que nos pueden cambiar el ritmo y sorprendernos sin capacidad de reacción, especialmente en el cuerpo a cuerpo. Así que mejor salir bien pertrechados cuando dejemos nuestra base.

Microsoft | Shooter, acción
Mayo | 18+
www.stateofdecay.com

Gráficos	
Jugabilidad	
Sonido/FX	
Originalidad	

Cooperativo a cuatro

Enfrentarse al amanecer zombi en el cooperativo online es de lo más divertido. Puedes invitar a tres jugadores para ayudarte en la acción y en recopilar materiales que puedan ser útiles en las misiones o en la base de operaciones propia. No hay que olvidar que tenemos que sobrevivir y la gestión de los recursos es tan importante como cargarse no muertos, porque además al cambiar de mapa sólo podremos utilizar aquellos útiles con los que podamos cargar. Eso sí, en esa gestión no podrán participar nuestros invitados, pero su cooperación tendrá la recompensa de lo ganado por el grupo.

Octopath Traveler

Nintendo quiere volver a los orígenes de los juegos de rol con un título que mezcla el espíritu más retro en diseño e historia, con fondos en alta definición.

Es posible que en el primer vistazo a «Octopath Traveler» te sientas confundido. ¿De dónde viene ese extraño título? ¿Es un juego viejo o nuevo? ¿Indie o de alto presupuesto? En realidad se trata de una mezcla de todo esto lo que da la fórmula de su originalidad, brillando especialmente en su apartado jugable... si es que te gustan los RPG.

En un sistema de batallas por turnos es relativamente complejo. Tomando la forma de unos puntos que aparecen al lado de cada personaje, puedes cargar los movimientos dependiendo del número de puntos que tengas cargados. Se rellenan con el paso del tiempo, y sirven tanto para las acciones ofensivas, defensivas o utilización de objetos.

El equilibrio a la hora de usar estos puntos es crucial, y hay que planificar una estrategia para aprovechar cada oportunidad. Los enemigos reaccionan de manera distinta a las armas, teniendo puntos débiles que se representan por iconos al lado de sus figuras, y que si adivinamos, podemos acelerar en nuestro favor el desenlace de la batalla. Y ojo a algunas submisiones para perfeccionar nuestras técnicas de sustración o "pickpocket" sin que se entere nadie.

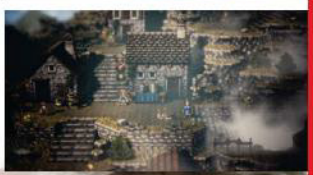
> La toma de decisiones es clave ya que todas estarán en nuestras manos y en nuestra balanza moral

La inspiración de «Octopath Traveler», tanto jugable como visual, está bastante clara. Se trata de un título enfocado a un público que echa de menos los gráficos de la Super Nintendo, y que al mismo tiempo quiere innovar en la forma de enfrentarse a cada combate. Conocer las mecánicas, y explorar tanto el inmenso mapa como las opciones de cada personaje, te llevará mucho. Pero si tienes la paciencia suficiente, descubrirá un título único dentro de su género.

Cada personaje interactúa de manera distinta con la gente que encuentra a su paso. El guerrero Olberic puede desafiar a cualquiera, provocando una batalla. En cambio, la bailarina Primrose seduce a sus enemigos para llevarlos a trampas sin luchar.

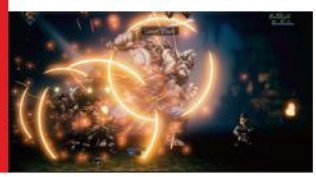
Nintendo | RPG
Julio | 12+
www.nintendo.es

Gráficos	5
Jugabilidad	5
Sonido/FX	5
Originalidad	5



Diferente en todo

Lo que más llama la atención de «Octopath Traveler» es su original planteamiento visual. Integrados en fondos perfectamente actuales y detallados, encontramos sprites tradicionales que parecen sacados de una consola de 16 bits. Pese a su aparente simplicidad, la iluminación dinámica afecta a estos diseños cuando pasan de exteriores a una cueva, o al pasar al lado de una fogata. El resultado: un estilo inconfundible al primer vistazo, agrupando las excelencias técnicas del formato "HD-2D" en gráficos de pinacoteca que conjugan el arte pixelado y la pura artesanía.



WarioWare Gold

El archienemigo de Mario vuelve a demostrar su espíritu gamberro en 3DS. No sabemos qué tienen, pero acaso es difícil desengancharse de estos adictivos minijuegos.

Desde «Bishi Bashi Special», el título más alocado de Konami para recreativas y la primera PlayStation, el género más alocado procedente de Japón ha sido el de las recopilaciones rápidas de minijuegos. «WarioWare Gold» sigue la tradición que inauguró internacionalmente «Bishi Bashi», con más de 300 pruebas entre clásicos y nuevas incorporaciones de la serie.

Quizá sería más correcto referirse a ellas como microjuegos, ya que hay desafíos que no superan los cinco segundos. Explotar globos, dar unos pasos sin tropezar, dibujar un bigote a lo Dalí con la pantalla táctil... nada es demasiado loco para Wario y su descomunal séquito de personajes y situaciones locas.

No esperes un gran despliegue técnico, porque aquí lo que vale es la diversión pura y dura. Imitando el estilo gráfico de Game Boy en ocasiones, y el de las animaciones en código Flash en sus momentos de mayor esplendor, el único punto en común entre todas las misiones es el desmadre. El objetivo es el de ir superando cada juego en un corto periodo de tiempo: si lo consigues, pasas al siguiente nivel, si no, pierdes una vida. Si sobrevives durante un tiempo, la velocidad de ejecución se acelera, aumentando con ello la dificultad.

Pulsa los botones, inclina la consola, usa la pantalla táctil y el micrófono ¡y disfruta de más de 300 minijuegos!

Pocas veces vas a poder justificar mover tu Nintendo 3DS como poseído como por un demonio, tocando los botones en combinaciones imposibles, mientras tocas la pantalla y soplas al micrófono, como echando una partida a «WarioWare Gold». Aprovecha esta oportunidad cuando salga el juego a finales de Julio, y las risas las tendrás garantizadas.

Nintendo | Minijuegos
Julio | 7+
www.nintendo.es

Gráficos	
Jugabilidad	
Sonido/FX	
Originalidad	

En compañía mejor

Uno de los puntos más atractivos de «WarioWare Gold» vuelve a ser su enfoque multijugador. Es verdad que muchos desafíos se pueden probar en solitario, pero el gustazo de machacar a un amigo en vivo y en directo sigue sin tener precio dentro del género. Ya sea en una imposible partida de bolos como en un concurso por ver quién se explora la nariz en el menor tiempo posible, las situaciones solo pueden haber salido de la factoría de Nintendo, un grupo de personas que contagia su inhibido carácter nipón.

Da igual que siempre tenga el papel de villano: a Wario hay que quererle por títulos como este. De la mano de los creadores de toda la saga, todavía sorprende la habilidad que tienen para seguir inventando maneras de sorprender y divertir al jugador.

Captain Toad Treasure Trucker

El capitán Toad se pone el mundo por montera para revivir una genial aventura plataformera que triunfó en Wii U y ahora quiere hacer lo propio en Nintendo Switch y 3DS.

El simpático champiñón salta a Nintendo Switch y 3DS con la misma y brillante aventura con la que nos deleitó en Wii U, pero esta vez incorporando jugosas novedades para que nadie piense que se trata de una mera réplica. Recordemos que aquella apuesta plataformera surgió como spin-off de uno de los minijuegos de «Super Mario 3D World», y madre mía lo que ha dado de sí. Diversión a raudales, momentos de gloriosa jugabilidad y un personaje con suficiente carisma para reivindicarse como protagonista. A éste le seguiremos armados de linterna, pico y pala y de una mochila para explorar las profundidades submarinas en busca de tesoros. Aunque lo más preciado será recuperar una hiperestrella y a su fiel compañera de andanzas Toadette; una robada y otra raptada respectivamente por un pajarraco de mal agüero.

Lo que tendremos por delante nos obligará a saltar, bucear, correr y usar los fuertes brazos de Toad, todo con

> Los nuevos niveles inspirados en «Super Mario Odyssey», como Nueva Donk, son un auténtico puntazo

máxima energía y empleándonos en más de 60 niveles cortos y rejugables, repletos de frescura, ingenio y artísticos escenarios para explorar.

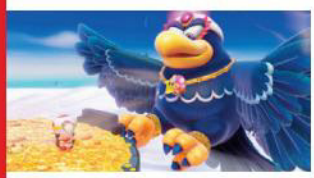
Gracias a las funciones de las respectivas consolas, se experimenta de forma diferente lo conocido en la primera versión y también sacamos partido de las innovaciones. La pantalla táctil de 3DS nos ofrece inmersión e increíble interactividad. En Nintendo Switch podemos gozar con un modo cooperativo con dos jugadores repartiéndose los Joy-Con, uno controlando a Toad y el otro apuntando y disparando a los enemigos. Además, fases inspiradas en «Super Mario Odyssey», montones de tareas para hacer y un genial diseño rematan un juego encantador en su género.

Nintendo | Plataformas
Julio | 3+
www.nintendo.es

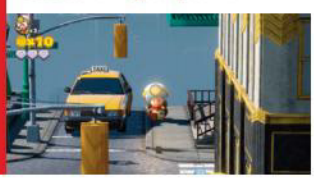
Gráficos	4
Jugabilidad	4
Sonido/FX	4
Originalidad	3

Gran adaptación

A destacar de esta versión es la adaptación a las características de Nintendo Switch y 3DS. Ya de por sí los niveles cortos del juego se acoplan muy bien a la naturaleza portátil de ambas consolas. En el



caso de 3DS la inmersión en la aventura se experimenta exponencialmente usando la imagen 3D de la plataforma, como si tuviéramos un minijardín nipón en las manos. El modo cooperativo en Switch invita a formar equipo con un amigo y a repartirse tareas y los Joy-Con. Un jugador controlará a Toad o a Toadette, mientras el otro lanza nabos para frenar a los enemigos. ¡Genial!



Divertidos desafíos nos esperan en los más de 60 niveles para explorar, llenos de plataformas y puzles. Con la consola podremos investigar cada nivel desde todos los ángulos y encontraremos objetos curiosos que hasta pueden hacernos invencibles.

Análisis | PS4 | XBOX ONE | PC |

The Crew 2

Si sueñas con recorrer USA de cabo a rabo, este juegazo lo hace realidad. Miles de kilómetros y desafíos repletos de adrenalina y gasolina en una experiencia majestuosa.

Si las bicicletas son para el verano, ¿qué decir de los juegos de motor a cara de perro y con el tubo de escape entre los dientes? Eso y mucho más lo garantiza esta espectacular continuación del hit de Ubisoft, que convierte Estados Unidos en una zona de competición de costa a costa, sin límites para la exploración y con una libertad total. Así, tendremos que recorrer Motornation, un precioso, enorme y variado escenario repleto de acción construido para los deportes del motor: todo el territorio de "Trumplandia": desde Nueva York a LA pasando por Florida, Las Vegas o la cuna del motor, Detroit. Y sin fronteras ni jaulas y por tierra, mar y aire, para que todas las clases de pilotos de calle y profesionales, de exploradores todoterreno y entusiastas del estilo libre se reúnan y compitan en todas las disciplinas imaginables. El solomillo del juego se compone de múltiples torneos y desafíos adaptados a las exigencias del terreno, desde la espesa niebla y las nubes que reinan en Las Rocosas a las intrincadas callejuelas neoyorquinas.

> Recorre Motornation por tierra, mar y aire en una variedad de estilos y vehículos poco antes vista

Con una jugabilidad y nivel de conducción de los más dinámicos e intuitivos, deberemos unirnos a cuatro familias del mundo del motor de todo el país para descubrir y perfeccionar nuestro estilo a través de las competiciones y los retos fortuitos a cada paso, aparte de poder coleccionar y personalizar nuestros vehículos más deseados, enseñar nuestro propio garaje y dejar huella en territorio USA. Y, para cerrar el círculo, tenemos unas jugosas opciones multijugadoras que nos permitirán compartir logros, emprender piques y convertir nuestras hazañas en desafíos para otros pilotos. Un cañón (con barras y estrellas, claro) de juego, vamos.

Ubisoft | Conducción
Junio | 12+
thecrew-game.ubisoft.com

Gráficos	
Jugabilidad	
Sonido/FX	
Originalidad	

Easy rider

Para recorrer Motornation a gusto, «The Crew 2» nos brinda un garaje sencillamente espectacular. Desde bólidos como el Porsche 911 GT3 RS ideal para tirar millas por la Ruta 66 al Renault Sport Megane superdotado para las supersónicas carreras callejeras, sin olvidar los potentes todoterrenos Mercedes Benz. Aunque la oferta no se detiene en las cuatro ruedas: también podremos manejar lanchas fueraborda, avionetas impresionantes y, cómo no, un par de preciosas Harley-Davidson para saborear toda la mitología yanqui y, tal vez, buscar nuestro destino.

Como se puede apreciar en la imagen, esta secuela del hit de Ubisoft es todo un showtime sobre ruedas (o hélices) mezcla entre "Los locos de Cannonball" y "Los autos locos". Vamos, un desfase más típicamente americano que los tirantes de John Wayne.

LA PISTA ES TUYA

TENNIS
WORLD TOUR

DISPONIBLE EL 22 DE MAYO

3+ www.pegi.info

PS4 XBOX ONE bigben BREAKPOINT

©2018 Published by Bigben Interactive and developed by Breakpoint. PS4 and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc. All rights reserved.
©2018 Nintendo. Nintendo Switch and Joy-Con are trademarks of Nintendo.

Fdo. Jotacé

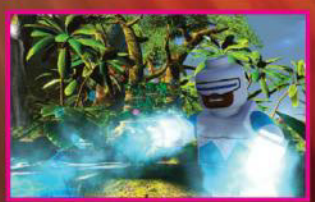
LEGO Los Increíbles

Warner Bros |Acción, plataformas
Junio | 7+
https://www.lego.com /es-es

Gráficos	5
Jugabilidad	5
Sonido/FX	4
Originalidad	4

Escenarios de lujo

Uno de los prodigios de este título es, sin duda, el diseño de sus escenarios y las posibilidades de interactuación con todos ellos, siguiendo la línea maestra de LEGO. Edificios, calles, parques, jardines y todo tipo de rincones y mobiliario urbano estarán a nuestra disposición cual buffet libre para que podamos realizar construcciones e ingenios útiles para derrotar a los enemigos. Además, también hay que destacar la cantidad de vehículos disponibles, incluyendo helicópteros y hasta yates, y los innumerables detallitos, gadgets y hasta animalillos que nos encontraremos a nuestro paso, cada uno con su función específica.



Humor y moda

Tanto el matrimonio como sus tres vástagos compaginan la lucha contra el crimen y su vida familiar dentro de un mundo típicamente LEGO lleno de diversión y humor. Éste es una de las claves y llaves maestras de Pixar, y aquí derrocha ironía, dando lugar a un juego que, más que de acción, es comedia slapstick de alta escuela. No hay más que ver el destacado papel de Edna Mode, diseñadora inolvidable del filme, que aquí podrá modificar el aspecto de cada personaje y sus habilidades para dotarnos de mayor potencia en los combates y más glamour en el asfalto.

La familia más increíble pone todos sus superpoderes al servicio del modo LEGO. Un gozoso carnaval de sorpresas, guiños, tortas y humor.

Aprovechando que la secuela de la obra maestra de Pixar está al caer en las salas de cine veraniegas, nada mejor que sumergirnos en una aventura que recrea las mejores escenas de los dos filmes. O, lo que es lo mismo, acompañar a la familia Parr en su épica lucha contra megavillanos surtidos en localizaciones urbanas y exóticas, haciendo gala de sus superpoderes más espectaculares y con un sentido del humor y la autocrítica marca de la casa.

La pinta y la premisa son extraordinarias, ya que ambos mundos (el de LEGO y el de "Los increíbles") casan a la perfección, como se demuestra en las diversas tramas y misiones disponibles, y en la exquisita exploración de los múltiples niveles llenos de acción y de su épico mundo anexo, que incluye Municiberg, en el que usarán sus "súper" habilidades únicas para llevar a los supervillanos de la ciudad ante la justicia. Evidentemente, controlaremos a los protagonistas de las dos pelis, con todas sus características, armas y habilidades, incluyendo la flexibilidad de Elastigirl, la superfuerza de Míster Increíble, los campos de fuerza de Violeta, la velocidad de Dash y las impredecibles habilidades de Jack-Jack. Con ellos de nuestro lado, recorreremos los diversos distritos de la ciudad, que ha caído en manos de una oleada de mentes criminales, como Síndrome y El Subterráneo, a los que debemos hacer frente, creando fabulosas construcciones LEGO de forma individual o a través de un estupendo modo cooperativo de dos jugadores.

Aunque LEGO ya tenga sobrada experiencia en videojuegos de superhéroes, hay que decir que aquí se han superado, ya que la acción es más trepidante y vibrante que nunca, reproduciendo algunas de las escenas de lucha más memorables de las películas de forma espléndida. La recreación es virtuosa y cañera a más no poder, tanto en las misiones principales como en las diferentes misiones secundarias donde tendremos que ir derrotando a los diversos villanos que controlan los distritos, además de echar un cable a los ciudadanos en diversas tareas y "recados" que encajan perfectamente con la naturaleza campechana y "casual" de la familia protagonista, sin que falten algunos dardos de crítica social bastante bien tirados.

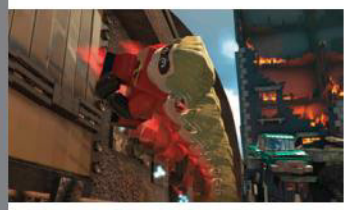
> El clásico de Pixar, y su continuación, lucen en un juego plagado de dinamismo, acción, gran cooperativo y escenarios de película

En definitiva, una aventura fetén para toda la familia y con amplias posibilidades de rejugabilidad. Increíble, como quien dice.

Gracias a su experiencia con franquicias como «Batman» o «Los Vengadores», LEGO ha afinado espléndidamente su división superheroica, dotando a la familia Parr de poderes y habilidades estratosféricos, como puede verse en la imagen. Además, los escenarios están más currados que nunca, siempre con la interacción y la imaginación como premisas jugonas.

Guía de juego

El título sigue al pie de la letra la filosofía LEGO, tan exitosa como ingeniosa: tendremos que explorar y peinar nuestro entorno, escudriñando cada pieza que pueda ocultar algún arma u objeto clave en nuestra misión. Para ello, el trabajo en familia es vital, ya que tendremos que combinar nuestras habilidades y poderes para construir descomunales estructuras LEGO. Uniendo fuerza, flexibilidad, hípervelocidad y



los diversos poderes de los hijos (más el hielo de Frozone, otro de los personajes estelares) iremos detectando los puntos débiles de cada megavillano hasta hacer que muerda el polvo.También hay que tener en cuenta que no solo pelearemos en la ciudad: habrá escenas en bosques y campos colindantes, en alta mar y hasta en el aire, por lo que tendremos que conocer muy bien nuestras habilidades y opciones de triunfo. Por suerte, el control es sencillo e intuitivo, incluso en la versión Switch, con sus diversas posibilidades jugonas. Aunque ojo porque la dificultad va in crescendo, así que más nos vale no distraernos con nada, ni siquiera el inquietante parecido de Elastigirl con Soraya Sáenz de Santamaría...

Fdo. Nexus

Análisis | PS4 | XBOX ONE | NINTENDO SWITCH | PC |

Sonic Mania Plus

El erizo azul es como el rayo, no cesa. Y a fe que no vamos a parar con este juegazo de estilo clásico ya conocido, y que ahora suma nuevas y mejoradas características.

En 2017 apareció en escena, y como un gran soplo de aire fresco, uno de los más destacados plataformas y uno de los mejores protagonizado por el más icónico erizo azul de los videojuegos. «Sonic Mania» sorprendió a la crítica y volvió a recuperar la confianza de los fans, un tanto apagada con títulos precedentes que no dieron la talla. Y dado el éxito, ¿por qué no añadir un «Plus»? Esto es lo que recoge esta versión, adornada bajo un nostálgico estilo pixel y una vertiente de juego principal de corte clásico con nuevas características. Una auténtica experiencia Sonic clásica sustentada por increíbles gráficos en píxeles corriendo a 60fps que ofrecen una variedad de zonas nuevas, amén de las favoritas de otras entregas recordadas, como los 1,2 y 3 «Sonic The Hedgehog», «Sonic & Knuckles» y «Sonic The Hedgehog CD».

Un aspecto notable son los esmerados contenidos reunidos en un único conjunto. Entre las novedades sustanciosas están el nuevo modo Encore que añade una imagen renovada a las localizaciones familiares al tiempo que supone un desafío tanto para los veteranos como para los nuevos jugadores.

El apartado visual en alta resolución píxel perfect y el estilo de juego ofrecen una experiencia clásica

Toda una gozada es comprobar cómo el ritmo supersónico sigue enganchando en nuestro recorrido salpicado de obstáculos y de anillos de oro. Y ahora con dos nuevos personajes jugables: Mighty the Armadillo y Ray the Flying Squirrel, cada uno con sus propias habilidades únicas.

Si además unimos a la diversión un espectacular modo Competición y el carisma de siempre de Sonic y cía, a buen seguro la llamada plataformera clásica será irresistible.

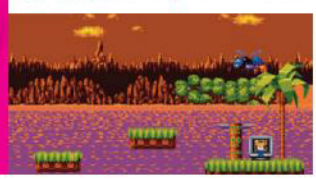
Sega | Plataformas, acción
Julio | 3+
www.sonicthehedgehog.com

Gráficos	
Jugabilidad	
Sonido/FX	
Originalidad	

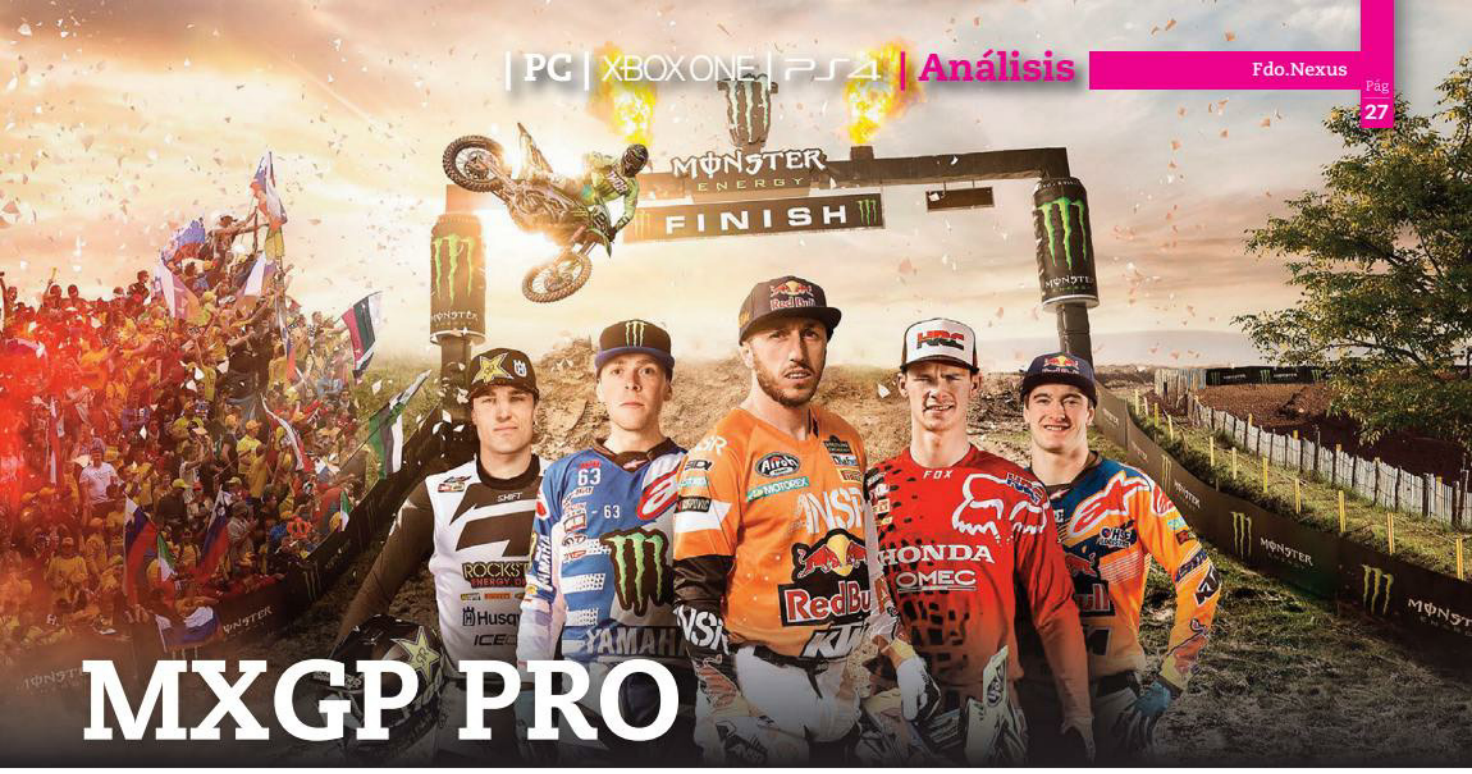
Conocidos y nuevos

El carisma del erizo azul vuelve a brillar en esta versión ampliada, cómo no, junto a sus amigos Knuckles, Tails, Amy Rose y demás caras conocidas. Por supuesto, enfrente tendrán al Dr Egg-

man y sus nuevos robots secuaces, los Hard Boiled Heavies. Lo bueno es que el equipo de Sonic se ve reforzado con dos nuevos personajes jugables con habilidades únicas. Ray the Squirrel planea en el escenario, impulsándose en el aire para conseguir mayor velocidad y tiempo en suspensión. Por su parte, Mighty tiene un fiero ataque especial contra objetivos en el suelo. ¡Bienvenidos!



Sonic y amigos proponen una nueva aventura plataformera con un estilo clásico imperecedero y con el mismo ritmazo de siempre, pero también con gráficos excelsos a 60fps y novedades jugosas, como el modo Encore y dos nuevos personajes jugables.



MXGP PRO

El estudio Milestone, auténtico especialista en juegos del mundo del motor, nos sirve en bandeja de plata una nueva entrega de su franquicia de motocross.

Bandai Namco | Carreras
Junio | 3+
mxgpvideogame.com/

Gráficos
Jugabilidad
Sonido/FX
Originalidad

Las motos, circuitos y pilotos de la temporada 2017 de MXGP, amén de nuevos sistemas y más realismo

Espíritu libre sobre dos ruedas. Esa es la esencia del motocross y en este juego la podemos disfrutar en grado superlativo. Acaso «MXGP PRO» está diseñado para satisfacer las necesidades de los aficionados más exigentes al quedar plasmado sobre la pista lo mejor de anteriores entregas de la franquicia y la inclusión de novedosos alicientes.

Viviremos la competición con pasión y adrenalina tanto en el modo Carrera extrema, de lo más profesional y realista, como en el modo Carrera normal, donde podemos personalizar las opciones y aprender paso a paso hasta estar preparado para hacer frente a los auténticos campeones de motocross. A la sazón, todo ello mejora la experiencia de la competición y la puesta a punto del sistema de juego resulta de lo más afinada. No obstante se ha tenido en cuenta los comentarios de la comunidad -y se nota- y la colaboración de pilotos oficiales de la talla de Antonio Cairoli, Tim Gajser o Gautier Paulin.

Para "saborear" el polvo de la pista, de entrada tenemos una estupenda zona de entrenamiento de 1 kilómetro cuadrado, donde podemos poner a prueba nuestras habilidades sobre la moto, de forma libre o contra la IA en circuitos diferentes (uno para Supercross y otro para Motocross). Esto resultará muy práctico para empezar a dominar el control aéreo, inclinaciones, toma de curvas, pilotar en circuitos húmedos, arrancar y frenar. Vamos, lo mínimo para enfrentarnos a todas las motos, circuitos y pilotos de la temporada 2017 de MXGP. Y ojo, bajo una física realista de campanillas, con movimientos más realistas para los pilotos y un nuevo sistema de montaje de motos. Una pasada.

Nuevos sistemas

La evolución real de las motos ha obligado a la franquicia «MXGP» ha actualizarse en aras a ser fiel a la realidad. El nuevo sistema de montaje de motos es un buen ejemplo, refinado a partir de lo que los desarrolladores de Milestone llaman el "acercamiento mecánico". Gracias a él, los jugadores podrán configurar cada parámetro de su moto a partir de los valores y las mediciones reales. Igualmente, el sistema de físicas es más realista, con movimientos espectaculares y un sistema revisado de agarres, colisiones y comportamientos en el aire. Fetén.

Gracias a los tutoriales podremos mejorar nuestras habilidades en todos los aspectos principales del motocross. Lo podremos gozar con movimientos más realistas para los pilotos, quienes se integran con la moto y se ven afectados por el impacto de los distintos terrenos.

Fdo. Jotacé

Análisis | PS4 | XBOX ONE | PC |

Le Tour de France 2018

Las 21 etapas de la ronda gala brillan en esta nueva edición, impulsada por mejor nivel de simulación y estrategia, IA más agresiva y gráficos espectaculares.

Un año más, los amantes de ciclismo tienen una cita ineludible con la carrera por etapas más importante del mundo: el Tour de Francia. Y, una vez más, tenemos el juego ad hoc para PS4 y Xbox One, más la propina para PC correspondiente, rebautizada como «Pro Cycling Manager», donde también podremos exprimir al máximo las maravillas de la ronda gala a lo largo y ancho del país, con cerca de 200 carreras en medio millar de escenarios que también incluyen otras importantes competiciones mundiales como la Vuelta a España.

La nueva edición sigue manteniendo la calidad de otros años, presentando novedades para saciar la sed jugona a los aficionados al deporte del pedal. Empezando, cómo no, con todas las etapas de La Grande Boucle, primorosamente recreadas, así como todos los equipos y las primeras figuras como Chris Froome, Tom Dumoulin, Richie Porte, Alejandro Valverde o Vincenzo Nibali, entre otros. Este

La serpiente multicolor pedalea y corre a ras de contrarreloj, llano y montaña con mejor look que nunca

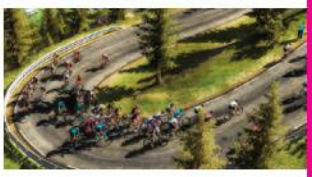
año, además, podremos experimentar toda la emoción del pelotón más exclusivo gracias al nuevo modo de juego: Pro Leader, donde crearemos nuestro propio corredor para así llevarlo a lo más alto de su carrera, completando objetivos para mejorar y obtener nuevas responsabilidades de temporada en temporada. El aspecto de la simulación del juego es aún más profundo gracias al Team Progression System, que nos permitirá coronar París tan ricamente (tras no pocos sudores en la alta montaña, claro).

La pedalada inmersiva, el ánimo del público en el cogote del corredor, la estrategia de los equipos, los descensos a tumba abierta y los modos multijugador "local coop" y "versus" son otros alicientes de un título ya consolidado en el panorama veraniego.

Con más realismo que nunca, esta edición recrea perfectamente la combinación de dureza y explosividad de Alpes y Pirineos, novedades como Plateau de Glières, y la crono final, aparte más etapas de montaña cortas y emocionantes cronos por equipos. "Fantastique".

Focus | Deporte
Junio | 3+
www.focus-home.com

Gráficos	
Jugabilidad	
Sonido/FX	
Originalidad	



Pedaleo inteligente

Otro de los puntos fuertes de esta temporada es la irrupción del sistema mejorado Fitness Peak System para nuestro equipo, con una IA más agresiva y realista, lo que hace que los

sprints y escapadas de este año sean más competitivos que nunca. Un espectáculo a tiempo real que brilla tanto en las etapas de la 105 edición del Tour como en las nuevas carreras y clásicos disponibes, como el mítico Paris-Roubaix, que se unen a la larga lista de carreteras que tendremos que disputar, para demostrar ser el mejor ciclista sobre el sillín.

Jurassic World Evolution

¿Te imaginas montar tu propio parque de atracciones y que las estrellas sean dinosaurios? Es lo que te propone este título de gestión de inspiración jurásica.

Coincidiendo con el estreno de Jurassic World: El reino caído de Juan Antonio Bayona, las huellas de sus terroríficos protagonistas dejan rastro también en el mundo de los videojuegos. En este caso en un título de estrategia que nos brinda la posibilidad de gestionar nuestro propio parque jurásico y construirlo desde cero en seis islas con escenarios, características e influencias distintas.

El jugador deberá poner neuronas para extraer el máximo jugo a su obra, manejando presupuesto y haciendo caja con las visitas en función de hacer el negocio cada vez más atractivo. A más interés de los visitantes por las criaturas, más peligrosas deberán ser éstas, mayores riegos a asumir y mejores beneficios. La cualidad del jugador será el controlarlo todo para que los resortes funcionen y mantener a raya a los dinosaurios para que no se nos desmanden y provoquen el caos, de paso devorando a los más incautos. Sin duda, disfrutaremos a la hora de dirigir y gestionar un parque de atracciones con extraordinarios "bicharracos" de hace miles de años, y hacerlo en un entorno bello con multiplicidad de orografías en el que incluso podemos tomar parte directa en su configuración. Además podemos recorrerlo pilotando vehículos especiales, disparar a los dinosaurios cuando sea necesario, por ejemplo para evitar enfrentamientos entre ellos o para ponerles vacunas, y reparar los cercados que limitan su zona de acción.

Las misiones estarán a la orden del día y fundamentalmente girarán en torno a tres pilares del juego: el entretenimiento, la seguridad y la ciencia. Por cierto, también nos meteremos en la piel de bioingenieros y ser "padres" de las "criaturitas". La guinda al pastel.

> Las decisiones tomadas nos guiarán por diferentes caminos y nos enfrentarán a retos espectaculares

Frontier | Acción, aventura
Junio | 16+
www.jurassicworld.com

Gráficos	
Jugabilidad	
Sonido/FX	
Originalidad	

Manipulación genética

Podremos meternos en la piel de un bioingeniero para crear y diseñar nuestras criaturas jurásicas. Todo comenzará realizando misiones en la búsqueda de fósiles que podremos vender o directamente extraer de ellos su carga genética para liberar dinosaurios -más de 40- y hasta perfeccionar su genoma para que la especie sea más viable en la adaptación a nuestro parque y nos traiga réditos de diversas formas. De lo más gratificante es ver eclosionar el huevo de un dinosaurio fruto de tu trabajo científico y que evolucione hasta ser un gran triceratop o un tyrannosaurus rex.

«Jurassic World Evolution» es un juego rebosante de entretenimiento, de iniciativa personal y de momentos mágicos, como los de recorrer en vehículos especiales los bellos escenarios para quedarnos prendidos con sus extraordinarios moradores.

NINTENDO LABO
LA IMAGINACIÓN AL PODER

Nada mejor que el verano para disfrutar con tranquilidad y buena letra del mejor invento que ha vivido el sector en años. He aquí algunas pistas para convertir el cartón mágico de «Nintendo Labo» en arte.

Justamente este año, que se ha cumplido el medio siglo de mayo del 68, ha aterrizado en el panorama consolero un ingenio que enarbola la misma bandera de una de sus máximas filosofales: el poderoso influjo de la imaginación. Porque Nintendo Labo es, ante todo, un vivero para neuronas inquietas y creatividad desbordante. Empezar a ensamblar las piezas de cartón hasta que cobren vida ante nuestros ojos es toda una experiencia. Como ya sabemos, tenemos dos kits a nuestra disposición: el Kit variado, con el que podremos crear Toy-Con diferentes como la Caña, el Antenauta, la Moto, la Casa o el Piano Toy-Con; y el Kit de Robot, que nos permite crear un traje de autómata e insertar los Joy-Con en las ranuras de la mochila y el visor para tomar el control. Lo más recomendable es empezar desde el nivel más básico, por así decirlo, con la Caña o el Antenauta, que "fabricaremos" en un periquete siguiendo las instrucciones y los tutoriales incluidos. Pese a todo, la recompensa por el poco tiempo invertido es amplia: con la ayuda inestimable de los Joy-Con, podremos pescar divertidas especies marinas exóticas o guiar un coche teledirigido de lo más mono.

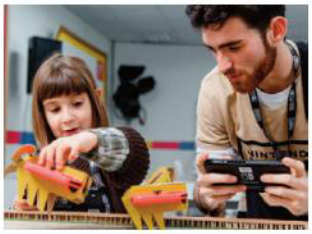
> Disparar, conducir, criar, pescar, componer o lo que se nos antoje son los abracadabras del periférico perfecto para la Switch

Más maña y dedicación habrá que echarles a las siguientes piezas, sobre todo el piano, cuyo montaje puede durar un par de horas largas. Por suerte, las instrucciones son también "interactivas", pudiendo rebobinar y ralentizar para ir paso a paso. Pero merece la pena, ya lo creo: si bien la Casa encandilará a los más peques y "mascoteros" de la casa, el Piano, lleno de efectos sonoros y melodías perfectamente embutidas en sus 13 notas, es un prodigio de ingeniería. Y qué decir de la Moto, que ya adquiere una nueva naturaleza con su compatibilidad con "Mario Kart 8 Deluxe", inaugurando una nueva dimensión jugona a un invento que nos dará muchas más tardes de gloria. Como prueba definitiva, el Robot, una maravilla tan compleja como, a la vez, simple: un visor, una mochila y un par de agarres para pies y manos son suficientes para vivir emocionantes aventuras galácticas y hasta tener la impresión de volar. Porque de eso se trata justamente con Labo: lanzar a volar la imaginación y no poner límites a nuestra fantasía.

NINTENDO LABO™

Gracias a sus dos kits, al set de personalización y al Taller Joy-Con, cualquier fantasía se hará realidad en nuestras manos.

• Laboratorio de ideas
La idea de expandir horizontes de Labo llega a su cénit con el Taller Joy-Con, con el que podremos modificar los juguetes disponibles o inventar otros nuevos. Por si fuera poco, podemos conectar dos Switch y hasta ocho Joy-Con para crear sin límites.



• El poder de los Joy-Con
Las características y opciones de los mandos de la Switch son aliados esenciales para sacarle partido a nuestras creaciones. Así, tendremos cámaras infrarrojas y vibración HD para que las acciones de la Caña, la Moto o el Antenauta se multipliquen.

• No solo cartón
Además de las piezas de cartón (ligeras y manejables), también entran en juego los sets de personalización a base de pegatinas, cintas, plantillas y demás accesorios para redondear la diversión y customizar nuestras creaciones hasta hacerlas únicas.

• Para grandes y pequeños
Está claro que Nintendo Labo es un producto perfecto para que el público infantil aprenda una nueva forma de jugar y crear más "analógica", por así decirlo. Pero la ambición de su propuesta hace que a los adultos también se nos caiga la baba.

• Bricolaje con fundamento
Por último, no se nos puede olvidar la "fase previa" antes de empezar a jugar: la etapa de montaje de las piezas, que también es una experiencia más divertida de lo que parece, y hasta terapéutica. Nada que ver con mobiliario sueco.

Marvel e Insomiac lanzan la telaraña más esperada del año

Spider-Man

La vuelta al cole también traerá consigo una grata sorpresa: la nueva aventura para PlayStation 4 del fantástico Hombre-Araña. Aunque esta vez tendremos a un Peter Parker más alejado del ardor juvenil de costumbre, a pesar de que sigue teniendo la misma agilidad, inteligencia, sigilo y puño de hierro de siempre.

Spider inédito

Una de las bazas de Marvel e Insomniac Games es haber "fabricado" un Spider-Man muy distinto al que conocíamos. Se trata de un Peter Parker experimentado que domina mucho más la lucha contra la delincuencia. Al mismo tiempo, se debate por equilibrar el caos de su vida personal y de su carrera mientras el destino de nueve millones de neoyorquinos depende de él. Nada de chiquillerías de instituto.

Jugabilidad a todo trapo

En este juego, nuestro héroe pone toda la carne en el asador, utilizando las habilidades acrobáticas, la improvisación y las telarañas que han hecho famoso al trepamuros. Además, introduce elementos jamás vistos en un juego de Spider-Man: desde cruzar la ciudad haciendo parkour y usando el entorno, hasta un sistema de combate novedoso. Todo ello para que el Hombre-Araña suba a otro nivel de acción sin limitarse a escalar o brincar.

Historia clásica

Otro de los puntos fuertes del juego es que se desmarca de la última corriente Marvel con cameos y crossovers hasta en la sopa, y opta por un argumento mucho más tradicional y fiel al personaje, aunque sea totalmente original. Así, guiaremos a un Parker experimentado y maduro, incluso a veces atormentado, luchando contra algunos de los peores criminales y villanos de la ciudad, incluyendo históricos como Rhyno y muchos más.

New York, New York

¿Qué sería de un juego de Spider-Man sin Nueva York? O viceversa, si se prefiere. El skyline más reconocible del mundo vuelve a ser un escenario perfecto para las correrías de nuestro héroe, aunque en esta ocasión también se nos muestra de un modo deslumbrante, con detalles a cada paso, luminosidad espectacular y múltiples rincones llenos de vida y peligros. Y ojo a las escenas cinemáticas.

Un héroe de película

Seguramente Insomniac Games, desarrolladores del juego, han tenido más presente la primera trilogía cinematográfica de *Spider-Man* (la de Sam Raimi), que las películas posteriores (sobre todo la teen *Spider-Man Homecoming*) a la hora de crear un personaje que, desde luego, no se anda por las ramas (ni las misiones secundarias de pizzero y similares, gracias al cielo).

• Reserva FIFA 19

LANZAMIENTO EL 25 DE SEPTIEMBRE

Reserva FIFA 19 CHAMPIONS EDITION y consigue contenido exclusivo

DLC incluye: 3 días de acceso anticipado al juego, 20 sobres Oro Jumbo Premium, cesión de Cristiano Ronaldo y Neymar Jr., elección de un jugador Oro de la UEFA Champions League y ediciones especiales de equipaciones.

• Reserva COD Black Ops IV

LANZAMIENTO EL 12 DE OCTUBRE

Resérvalo y obtén el acceso a la BETA Privada*

** Fecha pendiente de confirmar.*

• Read Dead Redemption 2

LANZAMIENTO EL 26 DE OCTUBRE

• Reserva NBA 2K19

LANZAMIENTO EL 7 DE SEPTIEMBRE

Con la reserva llévate un balón **Spalding** original de regalo

• Reserva Spider-Man

LANZAMIENTO EL 7 DE SEPTIEMBRE

Resérvalo y consigue DLC con contenido adicional

• Reserva Spyro Reignited Trilogy

LANZAMIENTO EL 21 DE SEPTIEMBRE

Resérvalo y llévate de regalo un bolígrafo de Spyro

Rincón del Ju

Retrato
ATREUS

- **EDAD:** Zangolotina y prepúber, aunque ya se sabe que en la Antigüedad los críos tenían un viejo dentro. No hay más que comprobarlo en la mirada.
- **APARIENCIA:** Panocha y "atintinada" y con aspecto algo lánguido, quizá por su "mamitis" obligada por las circunstancias. Eso sí, cuando conoció a papá Kratos el gesto se le volvió más malote, con tatuajes de runas y todo, aunque el chaleco de borreguito no dice mucho en su favor.
- **CURRÍCULO:** Tras fallecer su madre, Atreus (cuyo nombre al principio iba a ser Loki, por cierto) se cobija bajo el ala paterna, por lo que su entrenamiento para el combate es de primera división. Por su parte, su estirpe vikingoide le hace conocedor del lenguaje nórdico antiguo, que para un chaval no viene mal saber idiomas.
- **ARMAS:** Por parte de padre, su arco mágico, que llegará a dominar cosa fina. Por parte de madre, una daga que, en las distancias cortas y según a qué altura, puede ser dolorosa y hasta castradora. También domina la telepatía animal y coquetea con la Ira Espartana, pero esa asignatura aún le ha quedado para septiembre.
- **FUTURO:** Es la nueva generación de la saga "God of War", así que le auguramos un buen porvenir. Eso sí, aún le quedan unas cuantas lecciones que aprender por parte de su padre, por lo que el aprendizaje se antoja "hueso".

7 Razones...

Para comprar «MARIO TENNIS ACES»

Nintendo se anota juego, set y partido con este estupendo título para Switch. Raquetazos divertidos a más no poder en un juego con muchas razones para enamorar. Ahí van siete:

1. Pedigrí clásico. Los más nostálgicos estarán encantados al descubrir los guiños y homenajes a la versión de N-64 de hace casi 20 años. Una delicia vintage, aunque aquí la labor de modernización y restauración ha sido increíble.

2. Cracks de la ATP. Nada menos que quince ases de la raqueta serán los encargados de emular a Nadal y compañía. Figuras como Mario, Luigi, Wario, Waluigi, Peach, Donkey Kong o Spike demostrarán su arte tenístico sin igual.

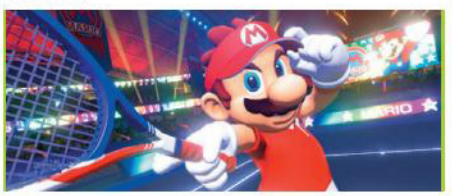
3. Haciendo historia. Otro de los atractivos del juego es que, por primera vez desde «Mario Tennis Power Tour» (ya ha llovido), tendremos un modo historia fetén plagado de misiones, minijuegos, jefes y muchos retos burbujeantes.

4. Estrategia en la pista. Que nadie se lleve a engaño: a pesar del look tan mono, tendremos que echar mano de la táctica y la estrategia para derrotar a nuestros adversarios. Nada de peloteos y pasabolas, que el tenis es cosa seria.

5. Modos de juego. El título se adapta perfectamente a la naturaleza de la Nintendo Switch: podremos compartir pista hasta con cuatro jugadores en el modo en línea, mientras que en el modo Realista convertiremos el Joy-Con en una raqueta.

6. Golpe a golpe. Balanceados, liftados, con efecto, dirigidos, con velocidad etérea... El surtido de golpes y raquetazos es sensacional, según elijamos a un personaje u otro. Tampoco faltan las voleas y remates atómicos y las filigranas de fantasía.

7. Diversión para todos. Ante todo, estamos frente a un juego para todos los públicos y para el niño y la niña. Muchos torneos disponibles y cantidad de pistas reales o imaginarias harán que cada duelo tenístico sea una visita al parque de atracciones.



Te lo dice Galibo...

Vuelve la polémica

La publicación de los primeros vídeos de «Dead or Alive 6» ha despertado el debate en las redes sociales. La exageración de los atributos femeninos habitual de esta serie ha dado paso a un estilo gráfico más realista. Esto no ha gustado a algunos de los fans más tradicionales, pero otros lo consideran una medida de progreso en la representación femenina. En contraste, juegos como «SoulCalibur 6» parecen anclados en el pasado al insistir en lo de las curvas espectaculares. Ahora bien, el aumento de la violencia de los combates ha planteado objeciones. La sangre que salpica la cámara y los primeros planos de los puñetazos en la cara, que incluyen cámara lenta para apreciar mejor la expresión de dolor de la receptora, dejan un mal sabor de boca. Hay que tener en cuenta que la violencia contra la mujer es un tema muy sensible hoy en día. Pese a nuestro compromiso con la igualdad, a algunos todavía les resulta desagradable ver a una mujer molida a puñetazos de forma tan realista, por mucho que se trate de una pelea equitativa. Por otra parte, otros señalan que siempre será mejor que los maltratadores se desfoguen con un juego a que lo hagan en la vida real.

MotoGP™18

INCORPÓRATE A LA NUEVA TEMPORADA 2018 DE MotoGP™

7 DE JUNIO 2018*

PS4 XBOX ONE STEAM NINTENDO SWITCH

*Nintendo Switch estará disponible más tarde

3 www.pegi.info

motogpvideogame.com | #motogpvideogame

MILESTONE

MotoGP™18 © 2018 Published and Developed by Milestone S.r.l. All rights reserved. Copyright © 2018 Dorna Sports S.L. - All rights reserved.

EDICIÓN 20 ANIVERSARIO

NBA 2K19

JUEGA 4 DÍAS ANTES
7 DE SEPTIEMBRE

¡RESÉRVALO YA Y LLÉVATE UN BALÓN SPALDING ORIGINAL DE REGALO!*

*Promoción válida en el territorio español y vinculada a la reserva de NBA 2K19 Edición 20 Aniversario. Sujeto a disponibilidad. Unidades limitadas.

©2018 Take-Two Interactive Software, Inc. © 2018 2018 NBA Properties, Inc. All other trademarks are property of their respective owners. All rights reserved.

3 www.pegi.info

2K